Grande Maestro Ramas

23

L'EROE DI MYDNIGHT



lupo solitario

JOE DEVER

librogame®

A Liz e Dwight

ISBN 88-7068-875-5
Titolo originale: «Lone Wolf - Mydnight's Hero»
Prima edizione 1995, Red Fox Children's Books

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones /
Solar Wind Picture Library,

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866

L'EROE DI MYDNIGHT

JOE DEVER

illustrato da Brian Williams
tradotto da Laura Pelaschiar McCourt



Edizioni E. Elle

Isole Flint
Costa del Sole
Isola di Stonara
Sheasu
Stretto di Sheasu
MYDNIGHT
Isola di Morabi
F. Huomi
zona inesplor
Gran Foresta di Kelderwood
DENZH
Monti Dammerdan
Pianura di Lunaria
F. Inkil
BAKHASA
JAROC
Battle Pass
Monti Darkwall
F. Tekda
Le Tetre Terre di Naaros



MAGNAMUND CENTRO-MERIDIONALE

Pianure
Colline
Monti
Deserto
Terre desolate
Gola
Foresta di Conifere

0 100 200 300
SCALA IN MIGLIA

REGISTRO DI GUERRA

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE

NOT

1	
2	
3	
4	
5	5ª Arte Superiore se hai portato a termine 1 avventura del Nuovo Ordine Ramas
6	6ª Arte Superiore se hai portato a termine 2 avventure del Nuovo Ordine Ramas

ZAINO (massimo 10 Oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	- 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	
6	BORSA (massimo 50 Coron d'Oro)
7	
8	
9	
10	

COMB = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA RESISTENZA

GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
GRANDE MAESTRO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO DI GRANDE MAESTRO



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMI RAMAS

Nome:

Tipo: + COMB =

Proprietà uniche:

+ COMB =

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte Superiore della Guerra in una di queste armi + 5 punti COMB.

ARTE SUPERIORE DELLA GUERRA			
PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA E FRECCE	
Faretra	Numero di frecce
SÌ / NO	



INDIETRO NEL TEMPO...

Tu sei un Grande Maestro Ramas del Nuovo Ordine dei Ramas, l'élite guerriera di Sommerlund.

È l'anno PL 5083 e trentatré anni sono passati dal giorno in cui il Primo Ordine dei Ramas è stato quasi completamente distrutto per mano dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Questi campioni del male, inviati da Naar, il Re delle Tenebre, a distruggere il fertile mondo del Magnamund, sono stati anch'essi distrutti. Il capo del tuo illustre ordine guerriero – il leggendario Lupo Solitario – unico sopravvissuto del Primo Ordine dei Ramas e allora giovane accolito dell'ordine, in mezzo alle rovine fumanti del Monastero Ramas aveva giurato di vendicare il massacro dei suoi compagni. Nell'anno PL 5075 Lupo Solitario avrebbe mantenuto la sua promessa: egli infatti si infiltrò da solo nell'orribile dominio dei Signori delle Tenebre e distrusse l'infernale città di Helgedad, il centro del loro malefico potere.

Dopo la caduta della città, il caos piú totale si abbatté sugli eserciti del Regno delle Tenebre. Il disordine si trasformò ben presto in una vera e propria guerra civile, che permise agli eserciti delle terre libere del Magnamund di riprendersi e di lanciare una controffensiva. Con grande abilità i comandanti degli eserciti del Magnamund approfittarono di quel caos e si assicurarono una vittoria rapida e totale sugli eserciti nemici, numericamente di molto superiori ai loro.

Da lunghi anni ormai la pace regna su Sommerlund. Sotto la guida di Lupo Solitario, il Monastero Ramas, distrutto tanti anni prima, è stato interamente ricostruito e riportato alla sua antica gloria. Tu fai parte della nuova generazione di reclute Ramas. Sei nato nell'anno PL5063, durante l'epoca delle guerre contro i Signori delle Tenebre, e fu tuo padre a mandarti al Monastero Ramas quando avevi sette anni per sviluppare le tue arti di guerriero e le facoltà Ramas ancora latenti in te. Durante gli anni che sono seguiti, le tue facoltà sono state coltivate e sviluppate alla perfezione grazie a ore di studio e di rigido allenamento. Il tuo talento eccezionale ti ha aiutato ad entrare velocemente in possesso delle Discipline Ramas e Ramastan. Hai raggiunto in fretta i ranghi piú alti del Nuovo Ordine e ben presto sei diventato uno dei cinque nuovi Grandi Maestri Ramas, un risultato che ha portato grande onore a te e alla tua famiglia.

Nell'anno PL5077 le tue abilità e il tuo coraggio furono messi alla prova quando, in assenza di Lupo Solitario, venne attaccato il Monastero Ramas. Attraverso un Cancello dell'Ombra (un corridoio astrale tra il mondo fisico di Sommerlund e i molti domini eterei che si trovano al di là di questo) il dio del Male inviò un'orda di creature-dragoni per assediare il Monastero e attaccare tutto il Sommerlund. Pur avendo egli scelto bene il momento dell'attacco, il suo piano malvagio venne mandato all'aria dalla tenace difesa che tu e i tuoi confratelli avete saputo assicurare fino al ritorno di Lupo Solitario e dell'esercito del Re a Sommerlund.

La sconfitta dei suoi servitori riempí d'ira il Re delle Tenebre e provocò il suo desiderio di vendetta. Tre anni piú tardi egli creò e inviò nel Sommerlund un suo campione del male chiamato 'Il Destino del Lupo', in tutto identico a Lupo Solitario. Mentre quest'ultimo era impegnato in una missione oltremare, il campione di Naar terrorizzò gli abitanti della tua terra cercando di coprire di fango la reputazione e l'onore dei Ramas. E avrebbe potuto riuscire nei suoi intenti malefici, non fosse stato per il coraggio e la determinazione di Lupo Solitario. Egli, infatti, fatto ritorno a casa, diede la caccia al suo nemico in un'antica necropoli nella città sommerliana di Tyso. Qui, nella cripta sotterranea, Lupo Solitario e il suo malvagio alter-ego vennero risucchiati dal Cancello dell'Ombra per emergere entrambi nel Pianeta delle Tenebre – la roccaforte di Naar – dove ebbe inizio un mortale duello. Sconfitto il nemico, Lupo Solitario scoprí che Naar era in possesso della favolosa Pietra di Luna degli Shianti, un manufatto meraviglioso creato migliaia di anni or sono dagli Shianti, creature semidivine la cui presenza sul Magnamund aveva preannunciato l'arrivo dell'umanità. Questa pietra magica contiene il potere combinato della loro magia e della loro saggezza, la somma della loro sapienza, e tanto importante essa è stata ed è per il Magnamund che qui il tempo si misura partendo dal momento dalla sua creazione. Per lungo tempo si è creduto che il luogo dov'era conservata la Pietra di Luna fosse noto solamente ai discendenti degli Shianti, che vivono nell'Isola di Lorn, nelle terre piú remote del Magnamund Meridionale; ciò nonostante Lupo Solitario poté constatare che il mistico manufatto era in qualche modo caduto nelle mani del Re delle Tenebre.

All'improvviso il significato della Pietra di Luna divenne chiaro per Lupo Solitario: Naar aveva impiegato i leggendari poteri della Pietra di Luna per aprire Cancelli dell'Ombra nel mondo del Magnamund, in luoghi e in momenti prescelti da lui. Tale potere l'aveva messo in grado di inviare i suoi guerrieri nel tuo mondo, mentre le forze benigne di Ishir e Ramas erano state tenute lontano, impotenti a contrattaccare. Solo Lupo Solitario e voi adepti del Nuovo Ordine dei Ramas avete opposto resistenza agli agenti di Naar dopo la sconfitta dei Signori delle Tenebre.

Tornato a Sommerlund dal Pianeta delle Tenebre, Lupo Solitario capí che la battaglia contro il Male non era ancora finita. Sapeva che, se si voleva impedire che altri servitori del male entrassero nel Magnamund attraversi i Cancelli dell'Ombra, egli avrebbe dovuto recuperare la Pietra di Luna. Solamente cosí il Magnamund si sarebbe potuto dire salvo dagli attacchi degli eserciti di Naar. Due anni or sono, con l'aiuto del suo piú fido alleato, Lord Rimoah di Dessi, Lupo Solitario mantenne il proprio impegno e ritornò nel dominio del dio del Male a riprendere la Pietra di Luna degli Shianti. Dopo il suo trionfale ritorno, Lupo Solitario depositò la Pietra di Luna nella Volta del Sole, la sua sala personale sistemata nei recessi piú profondi della cittadella fortificata del Monastero Ramas. Egli aveva cosí sperato che il favoloso manufatto potesse rimanere lí per sempre, custodito da generazioni di Ramas, che lo avrebbero tenuto lontano dagli artigli di Naar. Il recupero della Pietra di Luna aveva negato ai guerrieri del Re delle Tenebre accesso sicuro al Magnamund, ciò nonostante Lupo Solitario sapeva che vi erano molti agenti di Naar nello stesso Magnamund, nascosti nell'ombra e in attesa di mettere in atto i suoi ordini malvagi. Di certo essi non si sarebbero fermati di fronte a nulla pur di recuperare la Pietra di Luna.

Ad un anno dal ritorno di Lupo Solitario, divenne chiaro che i suoi desideri non potevano avverarsi. Dapprima la presenza della Pietra di Luna sembrò avere grandi effetti benefici per Sommerlund: le messi crescevano abbondanti, le malattie diminuirono e i bimbi appena nati erano tutti sani. Anche i figli dei piú poveri, che un tempo avrebbero visto solo uno su tre dei loro bambini sopravvivere per piú di un mese, godevano tutti di ottima salute e manifestavano eccezionale sviluppo sia fisico che mentale. I sommerliani chiamarono questo straordinario periodo di benessere 'la Benedizione della Pietra di Luna'; ciò nonostante tale felicità non poteva durare. Il potere della Pietra di Luna era una grande forza del Bene, ma comportava anche uno sconvolgimento dell'ordine naturale delle cose del Magnamund. Ben presto la morte stessa divenne una rarità a Sommerlund, e le quattro stagioni dell'anno si trasformarono in una sorta di primavera senza fine. Lupo Solitario manifestò grande preoccupazione per i cambiamenti arrecati dalla Pietra di Luna e cercò il consiglio del suo amico piú caro, Banedon, il Capo della Corporazione della Stella di Cristallo, la gilda dei Maghi di Sommerlund. Banedon consigliò a Lupo Solitario di allontanare la Pietra di Luna prima che gli effetti del suo potere risultassero irreversibili. Per regolare nuovamente l'equilibrio della natura, bisognava riportare la Pietra di Luna nell'Isola di Lorn, nel Magnamund Meri-

dionale e restituirla agli Shianti, creatori del meraviglioso manufatto. Soltanto loro avrebbero potuto impedire che i poteri della Pietra di Luna distruggessero l'ordine nel mondo.

Lupo Solitario si disse d'accordo con Banedon: la Pietra di Luna doveva essere restituita agli Shianti. Gli effetti fisici della sua presenza stavano cominciando ad attrarre l'indesiderata attenzione di coloro che cercavano segretamente di mettere in atto la vendetta di Naar contro i Ramas. Quando uno degli agenti di Naar venne catturato da una pattuglia di Ramas a poche miglia dal Monastero, Lupo Solitario capí che non c'era piú tempo e decise di agire immediatamente. Si fecero i preparativi per un lungo viaggio, mentre tra i Ramas si sparse la voce che Lupo Solitario in persona si sarebbe preso la responsabilità di riportare la Pietra di Luna agli Shianti. Tali sospetti sembrarono trovare conferma quando si venne a sapere che egli s'era assicurato per questo viaggio l'uso del *Cloud Dancer*, il famoso vascello volante di Banedon.

Perciò rimanesti meravigliato quando, un giorno, di prima mattina, ti convocarono nella Volta del Sole. In via strettamente confidenziale, Lupo Solitario ti informò che aveva deciso di affidarti il compito di riportare la Pietra di Luna agli Shianti. Gli elaborati preparativi che stava mettendo a punto non erano che un diversivo per distogliere l'attenzione da questa missione importantissima che egli affidava a te, il piú coraggioso e abile dei suoi Grandi Maestri. Fu con grande orgoglio non privo di apprensione che accettasti il compito. Lupo Solitario ti affidò la preziosa Pietra di Luna, nascosta in un sacchetto di pelle all'apparenza molto banale, ma le cui cuciture interne erano assicurate da fili di Korlinium, un minerale speciale in grado di celare le potenti energie della Pietra di Luna agli agenti di Naar. Sotto le spoglie di un viaggiatore Ramas, ti imbarcasti al porto di Holmgard su una nave che doveva condurti a sud per la prima tappa del tuo viaggio, un percorso di 2.000 miglia alla fine del quale avresti raggiunto Elzian, la capitale di Dessi. Questa città leggendaria è la dimora di Lord Rimoah e dei Maghi Anziani, unici sopravvissuti della razza piú antica di maghi del Magnamund; Rimoah e i Maghi Anziani avevano promesso a Lupo Solitario di aiutarti a raggiungere la destinazione finale. Avevi sperato e creduto che il viaggio sarebbe stato rapido e senza incidenti, ma il fato dispose in altro modo. La tua missione si rivelò piena di pericoli e insidie, ma la tua abilità e il tuo coraggio ti permisero di superare le difficoltà e raggiungere la capitale Dessi, con grande sollievo di Lord Rimoah e dei suoi confratelli maghi, che avevano temuto il peggio.

Per tre giorni godesti dell'ospitalità dei Maghi Anziani e della libertà offerta dalla meravigliosa città di Elzian. Poi, il mattino del quarto giorno, riposato dalle fatiche, partisti per la tappa finale della tua missione: il viaggio verso l'Isola di Lorn. Il piano prevedeva che tu avresti viaggiato a bordo di un mercantile suhnese, l'*Azan*: il capitano della nave, Jenkshi, era stato pagato profumatamente per assicurarti un passaggio tranquillo e sicuro fino al porto di Suhn. Ma le cose andarono diversamente. Nel porto di Ghol-Tabras, a Shadaki, a causa di uno scontro con Sesketera, l'odioso e crudele tiranno della città, abbandonasti l'*Azan* con una rocambolesca fuga.

Dopo un insidioso viaggio verso sud per terra e per mare, raggiungesti infine il porto di Suhn. Qui ti mettesti in contatto con Lord Zinair, l'ambasciatore di Dessi, il quale mise a tua disposizione un'imbarcazione a vela per il viaggio all'Isola di Lorn. L'isoletta, patria degli Shianti, si trova a meno di 200 miglia a est del porto di Suhn, oltre il Mare dei Sogni, ciò nonostante nessun navigante l'ha mai veduta poiché gli Shianti hanno costruito attorno ad essa una potente rete protettiva di incantesimi, nebbie e venti magici. Ma, con l'aiuto dei poteri della Pietra di Luna, riuscisti ad attraversare quelle acque misteriose e ad approdare sulle sponde di Lorn.

Gli Shianti avevano percepito che la Pietra di Luna era in arrivo e ti stavano attendendo. Nel corso di una cerimonia ufficiale nel sacro Tempio di Amida, ricevesti i ringraziamenti e le lodi di Acarya, il capo degli Shianti in esilio, il quale giurò solennemente di restituire la Pietra di Luna nelle mani della dea Ishir, assicurando cosí che il potere del magico manufatto non alterasse nuovamente il delicato equilibrio naturale del Magnamund e non fosse sfruttato per scopi malvagi.

Dopo la cerimonia, gli Shianti ti permisero di ammirare alcune delle meraviglie magiche della loro isola, meraviglie che mai nessun mortale vide prima di te. Rimanesti sbalordito davanti ai fiumi di gioielli, alla fantastica flora e alla fauna esotica di Lorn. Dopo la visita a questa isola paradisiaca, e dopo esserti riposato un po', tornasti alla tua barca e poi al Porto di Suhn.

Il viaggio di ritorno attraverso il Mare dei Sogni fu rapido e misteriosamente tranquillo. Era ovvio che sia la direzione che la velocità della tua imbarcazione erano controllate dagli Shianti, e infatti dopo pochi minuti di navigazione, svanite le nebbie magiche, l'indaffarato Porto di Suhn ti apparve all'improvviso. Grazie a una brezza costante raggiungesti tranquillamente la banchina, dove Lord Zinair ti stava aspettando per darti il benvenuto.

Anche se il viaggio da Suhn all'Isola di Lorn ti sembrava essere durato pochi giorni, con tua grande sorpresa al tuo ritorno hai scoperto che ben due mesi erano trascorsi dal giorno in cui sei partito per il Mare dei Sogni. Lord Zinair, dopo averti lodato per il successo della tua impresa, ti ha anche informato che durante la tua permanenza nell'Isola di Lorn, una nuova e sinistra minaccia alla fragile pace del Magnamund era apparsa all'orizzonte.

La natura precisa di tale minaccia ti viene rivelata quando tu e Lord Zinair fate ritorno al consolato. Nella sala segreta del consolato di Dessi, grazie a una sfera magica, puoi metterti in contatto con il Maestro Supremo Lupo Solitario, al quale comunichi l'esito positivo della tua missione. Egli loda il coraggio e l'abilità che hai saputo dimostrare, rendendo onore alle piú alte tradizioni dei Ramas. Assieme a lui, l'intero Ordine Ramas, fiero della tua impresa, attende con ansia il tuo ritorno al Monastero. Purtroppo, però, Lupo Solitario ha anche notizie molto gravi da riferirti, notizie che potrebbero ritardare il tuo ritorno in patria.

"Re Oridon di Siyen è stato assassinato" ti dice con voce triste. "Suo figlio, il Principe Karvas, è l'unico erede al trono, ma da dieci anni vive in esilio nell'Isola di Sheasu. Il Regno di Siyen è uno dei nostri piú antichi al-

leati. Lord Xavial, l'Alto Cancelliere Siyenese, è venuto al Monastero per avvertire l'Ordine Ramas che, in assenza del Principe, il trono viene reclamato dal Barone Sadanzo. Il barone è un uomo malvagio in possesso di poteri magici in grado di sconvolgere le menti di molti personaggi della Corte Siyenese: si è persino guadagnato le simpatie di coloro i quali, fino al momento dell'assassinio del Re, lo denunciavano come un criminale crudele e senza cuore. Lord Xavial teme che i nuovi poteri del barone gli siano stati conferiti dal Re delle Tenebre, poiché mai prima d'ora Sadanzo aveva dato prova di possedere tale sinistra influenza. Se Sadanzo diventasse Re, le conseguenze sarebbero incalcolabili. Siyen è uno dei regni piú ricchi e potenti di tutte le terre meridionali del Magnamund, se cadesse nelle mani di Naar, ciò porterebbe morte e distruzione ovunque. Sono notizie terribili, ma non tutto è perduto... non ancora, se agiamo in fretta. La costituzione di Siyen concede al Principe Karvas sessanta giorni dalla morte del padre per reclamare il trono, che gli spetta di diritto. Se non riuscisse a tornare in tempo, però, Sadanzo verrebbe eletto nuovo re. Io ho promesso a Lord Xavial che i Ramas non rimarranno inermi a guardare mentre Siyen viene ridotta in schiavitú dagli inviati di Naar. Ma il tempo ci è nemico... dobbiamo agire immediatamente se vogliamo mandare all'aria il piano di Sadanzo. Sono già passati dieci giorni da quando Re Oridon è stato assassinato. Ce ne rimangono soltanto cinquanta prima del Giorno del Raccolto, il giorno in cui l'incoronazione avrà luogo".

Ti offri immediatamente di aiutare Lupo Solitario a mantenere la promessa fatta a Lord Xavial, e la risposta del Maestro Supremo ti fa correre un brivido gelido lungo la schiena.

"Bisogna trovare il Principe Karvas. E bisogna anche persuaderlo a ritornare immediatamente a Seroa, la capitale della sua patria, per reclamare il trono che fu di suo padre prima che scadano i sessanta giorni. Tu, Grande Maestro, sei piú vicino all'Isola di Sheasu di qualsiasi altro Ramas. Devi recarti lí e trovare l'erede al trono di Siyen. Lord Zinair ha già provveduto all'organizzazione del tuo viaggio per nave. Egli ti accompagnerà e ti sarà d'aiuto nella missione. Anche la Corporazione dei Maghi di Toran ha giurato di aiutarti. Il Capo della Corporazione ha inviato uno dei suoi confratelli – il Mago Acraban – a Sheasu. Acraban viaggerà con un vascello volante e dovrebbe arrivare tra venti giorni. Ti incontrerai con lui nella città di Mydnight, l'unico porto dell'isola. Acraban ti aiuterà a trovare il principe e a farlo viaggiare a bordo della navicella volante fino a Seroa".

Accetti la missione con un misto di orgoglio e trepidazione e prometti a Lupo Solitario di fare tutto ciò che è in tuo potere per assicurarti il successo dell'impresa. La risoluzione che egli sente nella tua voce incontra la sua approvazione.

"Ho fiducia in te, Grande Maestro" ti risponde. "La missione che stai per intraprendere rende onore alle nobili tradizioni Ramas. So che la porterai a termine con successo. Possano Ramas e Ishir guidarti rapidamente alla vittoria e aiutarti a sconfiggere Sadanzo, l'inviato di Naar".

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Per renderne l'impiego piú facile, e poiché con questo libro puoi giocare piú di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante gli anni trascorsi al Monastero ti sei impegnato a sviluppare ulteriormente le tue doti di guerriero (Combattività) e la tua prodezza fisica (Resistenza). Prima di cominciare questa avventura del Nuovo Ordine, devi controllare il tuo livello di preparazione. Per fare questo, vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino** e con gli occhi chiusi punta una matita a caso sulla pagina. Se punti la matita su uno 0, vale 0.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 25 e annota il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce 7 dalla Tabella del Destino, scrivi 32 nella casella "Combattività"). Quando affronti un nemico, dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è quindi molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 30 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (per es., se esce 8 dalla Tabella del Destino, hai 38 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a 0 sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati nel corso dell'avventura, ma il punteggio totale non potrà mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine Ramas (Libro 22), puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e Resistenza. Puoi anche conservare qualsiasi Oggetto Speciale, Arma Ramas, arma normale e Oggetto dello Zaino ancora in tuo possesso alla fine della precedente avventura. Tutti questi oggetti e queste armi devono essere annotati sul Registro di Guerra.

Avvertenza: invece che la Tabella del Destino, se ti torna più comodo, puoi usare un dado a dieci facce.

IL TUO NOME RAMAS

Da lungo tempo è tradizione della casta scelta di guerrieri cui appartieni scegliere un nuovo nome per ogni novizio al completamento del primo anno di addestramento al Monastero Ramas. I nomi Ramas vengono scelti dai Maestri Ramas piú anziani e in essi si vogliono rispecchiare le forze individuali e le qualità di ciascun novizio.

Puoi inventarti da te il tuo nome Ramas, oppure puoi crearlo a caso servendoti della tabella di nomi che si

trova più avanti. Per creare il tuo nome Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella A. Il nome che corrisponde al numero che hai estratto costituirà la prima parte, o il prefisso, del tuo nome. Ora estrai un secondo numero dalla Tabella del Destino e consulta la tabella B. Il nome corrispondente al secondo numero estratto corrisponde alla seconda parte, o al suffisso, del tuo nome Ramas. Unisci prefisso e suffisso e avrai così ottenuto il tuo nome Ramas. Puoi annotarlo sulla pergamena che trovi a pag. 10.

TABELLA A (prefisso del nome)	TABELLA B (suffisso del nome)
0 = Lama	0 = Veloce
1 = Fuoco	1 = del Sole
2 = Falco	2 = Fedele
3 = Cuore	3 = Audace
4 = Amico	4 = della Luna
5 = Stella	5 = della Spada
6 = Sentinella	6 = Sagace
7 = Elmo	7 = della Tempesta
8 = Aquila	8 = della Runa
9 = Scudo	9 = Prode

LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento per salire nei ranghi del Nuovo Ordine dei Grandi Maestri Ramas sei diventato esperto di tutte le Arti fondamentali Ramas e Ramastan. Tali arti ti hanno assicurato una formidabile scorta naturale di facoltà e abilità che ti sarà di grande aiuto. Qui sotto troverai indicate brevemente le abilità di cui sei in possesso.

Arte della Guerra
Abilità nell'usare tutte le armi per il combattimento corpo a corpo e gli altri tipi di armi. Padronanza anche dei combattimenti senz'armi. Non subirai alcuna perdita di Combattività nei combattimenti a mani nude.

Controllo Animale
Quest'Arte ti rende capace di comunicare con molti animali e di avere un controllo limitato sulle creature ostili. Ti permette inoltre di servirti degli animali dei boschi come di guide e di bloccare il senso dell'odorato delle creature non intelligenti.

Medicina
Con quest'Arte puoi recuperare punti di Resistenza persi in combattimento. Puoi recuperare 1 punto di Resistenza per ogni paragrafo del libro superato in cui tu non venga coinvolto in qualche combattimento. Il numero massimo di punti di Resistenza che puoi recu-

perare in questo modo è 10 per avventura. Sei anche in grado di curare ferite altrui e di neutralizzare gli effetti di veleni e tossine.

Sparizione
Grazie a quest'Arte puoi mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, nasconderti, coprire i rumori quando sei in movimento e alterare alcune caratteristiche minori del tuo corpo.

Fiuto
Questa tecnica ti permette di procurarti del cibo in un ambiente selvaggio. Possiedi inoltre una grande agilità fisica e una vista molto acuta (sia di giorno che di notte). Anche il tuo udito e il tuo odorato sono estremamente sensibili.

Interpretazione
Sei in grado di capire quasi tutte le lingue straniere, simboli e geroglifici. Inoltre puoi anche: interpretare tracce, impronte e punti cardinali; scoprire la presenza di imboscate nemiche fino a 500 metri di distanza; attraversare terreni senza lasciare tracce; conversare con creature intelligenti e proteggerti dagli incantesimi psichici di rivelazione.

Raggio Psichico
Ti permette di attaccare il nemico con la forza della mente, di dare origine in certi oggetti a vibrazioni dotate di potere distruttivo; di confondere il nemico.

Scudo Psichico
È una difesa mentale contro l'ipnosi, le illusioni di origine soprannaturale, gli incantesimi, la telepatia dell'avversario e gli spiriti maligni. Ti permette anche di deviare l'energia psichica usata contro di te.

Difesa
Questa tecnica ti permette di spostare piccoli oggetti con il potere della mente; di sopportare punte estreme di caldo e di freddo; di spegnere il fuoco con la forza della volontà; ti garantisce anche una certa immunità alle fiamme, ai gas tossici, ai liquidi corrosivi.

Divinazione
Il tuo famoso sesto senso Ramas ti avverte di un pericolo imminente, ti permette di scoprire un nemico invisibile o nascosto, di comunicare telepaticamente, di individuare l'impiego o la presenza di arti o creature magiche e di residui psichici; ti permette anche di abbandonare in certa misura il tuo corpo e di camminare sotto forma di spirito.

ARTI SUPERIORI DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Dopo anni di addestramento e studio al Monastero Ramas, e grazie al rigoroso insegnamento del tuo illustre mentore – il Maestro Supremo Lupo Solitario – hai raggiunto il nobile rango di Grande Maestro Ramas Anziano.

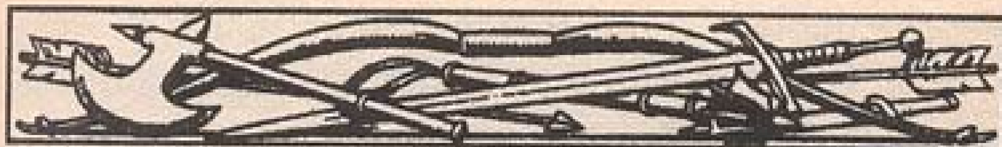
Seguendo le orme dello stesso Lupo Solitario, hai giurato di raggiungere un giorno la perfezione assoluta in tutte e sedici le Arti Superiori del Nuovo Ordine dei Ramas. Cosí facendo, raggiungerai il rango di Maestro Supremo e sarai in grado di condividere con Lupo Solitario la responsabilità, l'onore e la gloria futura di capo e guida del Nuovo Ordine dei Ramas.

Se questa è la tua prima avventura del Nuovo Ordine Ramas, allora il tuo rango attuale è quello di Grande Maestro Anziano, il che significa che hai imparato quattro delle Arti Superiori del Nuovo Ordine.

Siccome tutte le Arti Superiori ti potranno essere utili nel corso della tua avventura, sceglile con molta cura. L'uso corretto delle Arti Superiori del Nuovo Ordine al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue quattro Arti, scrivile nella tabella "Arti Superiori del Nuovo Ordine" del Registro di Guerra.

1. Arte Superiore della Guerra



Con quest'Arte il Grande Maestro impara a usare tutti i tipi di armi con suprema efficienza. Se ti capiterà di combattere con una delle armi di Grande Maestro, aggiungi 5 alla tua Combattività. Il rango di Grande Maestro Anziano, con il quale incominci le avventure del Nuovo Ordine, sta a significare che ti sei perfezionato nell'uso di *una* delle Armi elencate nella sezione intitolata *Equipaggiamento*. Per ogni avventura della serie del Nuovo Ordine che porti a termine con successo, ti perfezionerai nell'uso di un'altra arma.

2. Arte Superiore del Controllo Animale



I Grandi Maestri hanno un considerevole controllo sulle creature ostili non intelligenti. Hanno anche la capacità di conversare con gli uccelli e i pesci, e di servirsi di loro come guide.

3. Arte Superiore della Liberazione
(Medicina avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di curare con i loro poteri ferite di battaglia anche molto gravi. Se durante un combattimento la loro Combatti-

vità viene ridotta a 8 punti o meno, possono fare ricorso alla loro abilità e recuperare 20 punti di Resistenza. Quest'abilità può essere impiegata soltanto una volta ogni venti giorni.

4. Arte Superiore dell'Assimilazione
(Sparizione avanzata)



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di modificare notevolmente le loro sembianze esteriori e di mantenere queste modificazioni per un periodo di qualche giorno. Hanno anche sviluppato tecniche avanzate di mimetizzazione che li rendono praticamente invisibili in spazi aperti.

5. Arte Superiore del Fiuto



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di vedere nell'oscurità totale e possiedono sviluppatissimi sensi del tatto e del gusto.

6. Arte Superiore dell'Interpretazione



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di resistere qualora intrappolati da piante ostili; possiedono la capacità di percepire il pericolo di agguati in boschi o foreste dense.

7. Arte Superiore del Raggio Ramas



Quando si servono di questa abilità per attaccare un nemico, i Grandi Maestri possono aggiungere 8 punti alla loro Combattività, mentre devono sottrarre soltanto 1 punto alla loro Resistenza. Quando invece adoperano la tecnica di attacco psichico più debole – lo Psicolaser – possono aggiungere 4 punti alla loro Combattività senza perdere alcun punto di Resistenza. (Il Raggio Ramas e lo Psicolaser non possono venire adoperati contemporaneamente.) I Grandi Maestri non possono servirsi del Raggio Ramas se il loro punteggio di Resistenza scende sotto i 6 punti.

8. Arte Superiore dello Scudo Ramas



In combattimenti psichici, i Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di creare difese protettive per sé e per altri. La forza e la capacità di resistenza di tali difese aumenta mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

9. Arte Superiore della Difesa



I Grandi Maestri del Nuovo Ordine sono in grado di sopportare il contatto con elementi che procurano

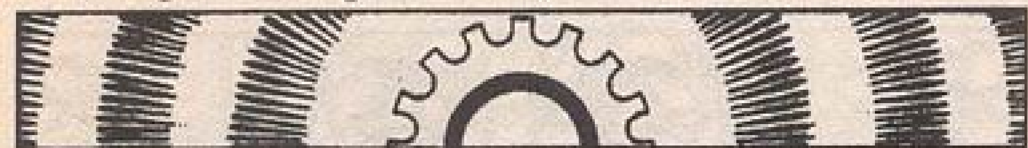
dolore fisico, come il fuoco o gli acidi, per circa un'ora. L'abilità cresce mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

10. Arte Superiore della Telegnosi
(Divinazione avanzata)



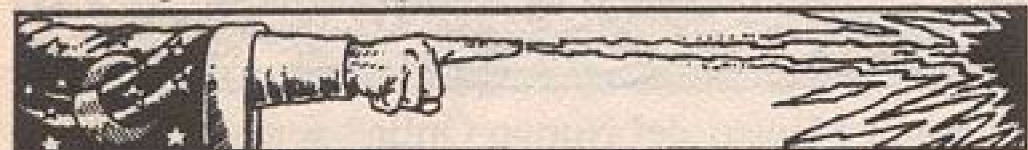
Questa disciplina permette al Grande Maestro di abbandonare il proprio corpo in uno stato di animazione sospesa e di camminare sotto forma di spirito senza effetti negativi e per un lungo periodo di tempo. La durata di questo tempo e il grado di protezione del corpo che rimane inanimato aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

11. Arte Superiore del Magi-Magic
(Magia del Regno Antico)



Sotto la tutela di Lupo Solitario, sei riuscito ad apprendere i rudimenti degli incantesimi di battaglia del Regno Antico, quali *Scudo*, *Parola del Potere* e *Pugno invisibile*. Mano a mano che avanzi di rango, la tua conoscenza della magia del Regno Antico diventa sempre piú completa.

12. Arte Superiore dell'Alchimia Ramas
(Magia della Confraternita)



Sotto la tutela di Lupo Solitario e di Banedon, il Capo della Corporazione dei Maghi di Sommerlund, hai imparato i principi elementari dell'arte magica praticata dalla Confraternita della Stella di Cristallo. Questi incantesimi comprendono *Mano di fuoco*, *Levitazione* e *Controllo mentale*. Mano a mano che avanzi di grado, la tua conoscenza di tale Arte diverrà sempre piú completa.

13. Arte Superiore dell'Astrologia



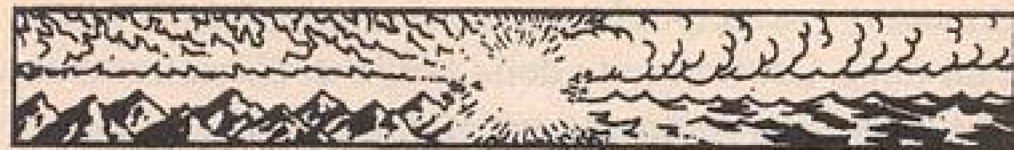
Si sa da tempo che i corpi celesti che occupano i cieli al di sopra del Magnamund influiscono sulla vita degli abitanti del tuo mondo. Il possesso di questa disciplina permette al Grande Maestro del Nuovo Ordine di prevedere e modellare il futuro studiando le posizioni del Sole, della Luna, delle miriadi di pianeti e stelle. Il numero e l'accuratezza di tali previsioni aumentano mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

14. Arte Superiore delle Erbe



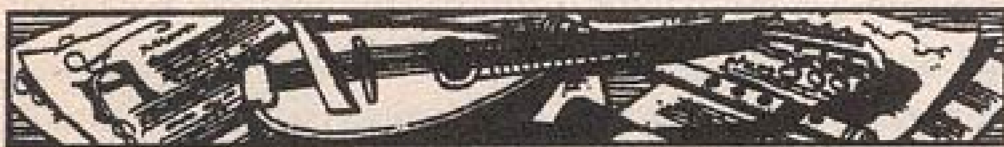
Il possesso di tale disciplina permette al Grande Maestro di identificare prontamente qualsiasi sostanza derivata da materiale organico vivo o in crescita. Il Grande Maestro è cosí consapevole di qualsiasi uso segreto in cui questi materiali possono essere impiegati; egli è anche in grado di mettere in atto le proprietà curative o magiche di qualsiasi sostanza.

15. Arte Superiore degli Elementi



Questa disciplina permette al Grande Maestro di manipolare i quattro elementi base: Terra, Aria, Fuoco e Acqua. Facendo ricorso agli elementi a sua disposizione, egli è in grado di staccare, unire, aumentare, concentrare, intensificare, muovere o accelerare l'elemento in questione per scopi specifici: ad esempio, per creare un muro, scagliare una roccia, spruzzare della sabbia, spostare l'aria, intensificare il fuoco. La versatilità di questa disciplina aumenta mano a mano che il Grande Maestro avanza di rango.

16. Arte Superiore del Bardo



Il possesso di tale disciplina assicura al Grande Maestro del Nuovo Ordine di esibirsi come il migliore dei bardi: sa suonare qualsiasi strumento musicale, cantare, recitare o comporre versi di leggende, riesce a imitare parlate o dialetti e stimolare un gran numero di emozioni negli esseri senzienti. L'effetto e il potere di queste abilità bardiche aumenteranno mano a mano che il Grande Maestro sale di rango.

Se porterai a termine con successo la missione del libro 23 delle avventure del Nuovo Ordine Ramas, potrai aggiungere 1 Arte Superiore di tua scelta nel libro 24. Per ogni Arte Superiore in tuo possesso, oltre alle quattro con cui cominci, aggiungi 1 punto alla tua Combattività e 2 alla tua Resistenza. Questi punti aggiuntivi, assieme alle tue Arti Superiori extra, alle quattro Arti Superiori Ramas iniziali, all'Arma Ramas e agli altri Oggetti Speciali che hai trovato e che sei riuscito a tenere durante le tue avventure, potranno essere mantenuti e usati nella prossima avventura del Nuovo Ordine dei Ramas, intitolata:

Runa di guerra

EQUIPAGGIAMENTO

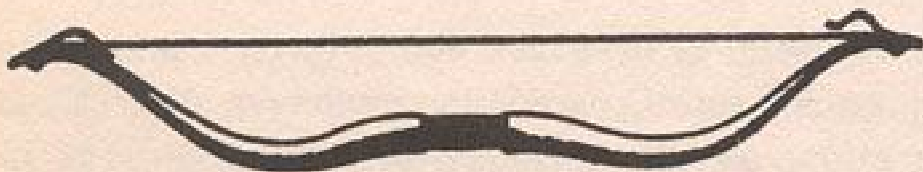
Prima di lasciare Suhn per il tuo lungo viaggio verso Sheasu, prendi con te una mappa del Magnamund centro-meridionale (che si trova nelle prime pagine del libro) e una borsa di pelle con delle monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro estrai un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra.

Se hai portato a termine con successo la precedente avventura del Nuovo Ordine (Libro 22), aggiungi a questo numero la somma di Corone d'Oro che già possiedi. Cinquanta è il numero massimo di Corone d'Oro che puoi portare nella tua borsa in qualsiasi momento. Puoi anche scegliere cinque oggetti dalla lista qui sotto, soltanto due dei quali possono essere Armi.

Asta ("Armi")



Arco ("Armi")



Faretra ("Oggetti Speciali"). Contiene sei frecce: ricordati di annotarle sul Registro di Guerra.



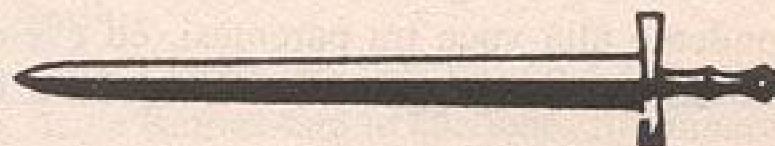
Flauto ("Zaino")



Pugnale ("Armi")



Spada ("Armi")



2 Razioni Alimentari ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



Corda ("Zaino")



Pozione di Vigorilla ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza se presa dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose.



Ascia ("Armi")



Quando hai deciso quali sono i cinque oggetti che prendi, annotali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

LE ARMI RAMAS

Dopo aver raggiunto il rango di Maestro Supremo Ramas, Lupo Solitario ricevette dal dio Ramas molte nuove abilità e facoltà. Una di essa è la Maestria delle Armi Ramas. Servendosi di questa nuova capacità, Lupo Solitario forgiò dieci armi dotate di potere magico nelle fornaci dell'armeria del Monastero. Queste armi magiche sono riservate all'élite del Nuovo Ordine che raggiunge il grado di Grande Maestro.

Come riconoscimento al tuo rango e al tuo alto livello di addestramento, puoi scegliere la tua Arma Ramas dalla tabella che troverai piú avanti. Per avere un'Arma Ramas, estrai un numero dalla Tabella del Destino. L'ascia magica, la spada o lo spadone che corrispondono al numero che hai estratto saranno la tua arma personale Ramas. Riporta quest'arma magica e le sue proprietà uniche nella sezione 'Arma Ramas' della lista degli Oggetti Speciali all'inizio del libro.

Esempio
Se dalla Tabella del Destino esce il numero 8, la tua Arma Ramas sarà lo spadone 'Illuminatus'.

Se ti servi di questa Arma Ramas in un combattimento normale, aggiungi 5 punti alla tua Combattività. Ciascuna Arma Ramas possiede proprietà uniche. Quando usi la tua Arma Ramas contro il tipo di nemico che corrisponde alle sue proprietà o quando la usi nell'ora e nel luogo più adatti, allora puoi aggiungere alla tua Combattività il 'bonus' piú alto.

TABELLA DELLE ARMI RAMAS

TD	*Tipo d'Arma*	*Nome dell'Arma*	*COMB*	*Proprietà Uniche*	*COMB*
0	Ascia	'Castigator'	+5	contro nemici rettili	+6
1	Ascia	'Alema'	+5	contro nemici zombi	+7
2	Ascia	'Magnara'	+5	contro roccia o pietra	+8
3	Spada	'Raggio di Sole'	+5	se usata di giorno	+6
4	Spada	'Stella Ramas'	+5	se usata di notte	+7
5	Spada	'Valiance'	+5	se usata contro maghi	+8
6	Spada	'Ulnarias'	+5	se usata sott'acqua	+9
7	Spadone	'Raumas'	+5	se usata con nemici alati	+6
8	Spadone	'Illuminatus'	+5	se usata sottoterra	+7
9	Spadone	'Palla di fuoco'	+5	se usata contro nemici che emettono fuoco	+8

TD = Numero della Tabella del Destino   C = Combattività

Esempio

Se ti capitasse di usare 'Illuminatus' contro un nemico in un combattimento che ha luogo in una caverna sotterranea, in una grotta o in un tunnel, potresti aggiungere 7 al tuo punteggio di Combattività. Se ti capitasse di usare quest'arma in qualsiasi altro luogo, allora il 'bonus' per la tua Combattività, ovvero i punti aggiuntivi, sarebbe 5.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Puoi portare con te al massimo *due* armi. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con l'Arma che stai usando, aggiungi 5 alla tua Combattività. Se trovi un'Arma durante la tua avventura, puoi prenderla e usarla.

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni per usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in combattimenti corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o un'ascia.

Per poter far uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi piú adoperare l'Arco, ma nel corso della tua avventura potrai avere l'occasione di recuperarne qualcuna. Se possiedi l'Arte

Superiore della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 a ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco.

Oggetti dello Zaino: devono essere portati nello Zaino. Dal momento che lo spazio è limitato, potrai portare un massimo di dieci oggetti, compresi i Pasti. Puoi portare soltanto uno Zaino alla volta. Durante il tuo viaggio troverai diversi oggetti che forse vorrai tenere. Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento. Qualsiasi oggetto che ti può tornare utile e che può essere raccolto nel corso dell'avventura e segnato sul Registro di Guerra ha le iniziali maiuscole (es.: Specchio d'Argento, Chiave d'Oro) oppure è identificato chiaramente come Oggetto dello Zaino. A meno che non sia chiaramente definito come Oggetto Speciale deve essere portato nello Zaino.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nello Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti verrà detto come portarlo. Il numero massimo di Oggetti Speciali è 12.

Arma Ramas: la tua Arma Ramas è un Oggetto Speciale e può essere portata ed usata in aggiunta alle due armi normali. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra con un'arma dello stesso tipo della tua Arma Ramas, puoi aggiungere alla tua Combattività un 'bonus' dell'Arte Superiore della Guerra di 5 punti, oltre ai punti aggiuntivi che ti spettano comunque quando usi la tua Arma Ramas in combattimento.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto. Dovrai mangiare regolarmente nel corso del tuo viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza. Ma se tra le Arti Superiori che hai scelto c'è quella del Fiuto, non sarà necessario cancellare un Pasto dal Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ce n'è solo una dose. Se trovi altre pozioni magiche nel corso della tua avventura, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le pozioni verranno considerate Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. I punteggi di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.

Il combattimento si svolgerà cosí:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Superiori e ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico alla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

   Esempio
   Tu, Grande Maestro (Combattività 32), vieni attaccato da un branco di Cani Selvaggi (Combattività 31). Vieni attaccato di sorpresa e non puoi evitare il combattimento con la fuga. Possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, da cui i Cani Selvaggi non sono immuni, cosí puoi aggiungere 8 punti alla tua Combattività. Possiedi anche l'Arma Ramas 'Ulnarias', perciò puoi aggiungere altri 5 punti, portando la tua Combattività a 45. Sottraendo dal tuo punteggio quello del branco di Cani Selvaggi, si ottiene un Rapporto di Forza di +14 (45-31 = +14). Segna +14 nella casella "Rapporto di Forza" del Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella "Risultati di Combattimento" in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del Destino sono segnati ai lati della tabella). Cosí trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal nemico durante questo scontro. ("N" indica i punti persi dal nemico, "GM" quelli persi da te, Grande Maestro).

   Esempio
   Abbiamo detto che il Rapporto di Forza tra te e i Cani Selvaggi è +14. Se dalla Tabella del Destino esce un 1, il risultato di questo combattimento è:

   Tu ("GM") perdi 3 punti di Resistenza (piú 1 punto per aver usato il Raggio Ramas).

   Il branco di Cani Selvaggi ("N") perde 9 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle "Resistenza" del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di evitare il combattimento fuggendo, devi continuare a combattere, e cioè:

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o tuoi arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muori tu, l'avventura è finita. Se muore il nemico, tu continui, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento

In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento. Se decidi di fuggire, calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

L'ADDESTRAMENTO DEL GRANDE MAESTRO RAMAS DEL NUOVO ORDINE

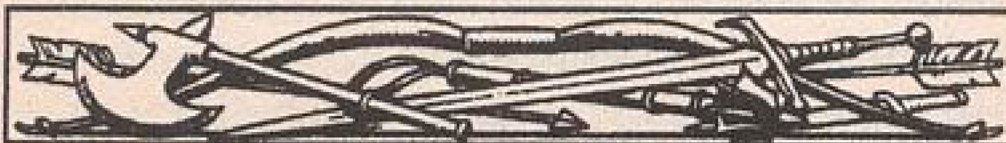
Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Grande Maestro raggiunge man mano che procede nell'addestramento delle Discipline Superiori Ramas. Ogni volta che porti a termine un'avventura del Nuovo Ordine, aumenta il numero di Arti Superiori in cui sei esperto, fino ad arrivare al massimo grado della perfezione Ramas: il titolo di Supremo Maestro Ramas.

Numero delle Arti Superiori in cui sei esperto	**Grado e titolo di Grande Maestro Ramas**
4	Grande Maestro Ramas Anziano **(le avventure di Grande Maestro del Nuovo Ordine cominciano da questo grado)**
5	Grande Maestro Ramas Superiore
6	Grande Sentinella Ramas
7	Grande Difensore Ramas
8	Grande Guardiano Ramas
9	Cavaliere del Sole
10	Signore del Sole
11	Barone del Sole
12	Gran Barone
13	Gran Coronato
14	Principe del Sole
15	Supremo Maestro Ramas

PERFEZIONAMENTO DELLE ARTI SUPERIORI

Mano a mano che salirai di rango, potrai migliorare i poteri delle tue Arti Superiori. Se sei un Ramas del Nuovo Ordine e hai raggiunto il Rango di Grande Sentinella Ramas, qui trovi i miglioramenti delle Arti Superiori.

Arte Superiore delle Armi



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di questa Arte sono in grado, qualora separati fisicamente dalla propria Arma Ramas, di capire dove essa si trova. Questo potere di localizzazione sarà in grado di oltrepassare oggetti solidi, con l'unica eccezione del piombo. La precisione con cui la Grande Sentinella Ramas è in grado di localizzare la propria Arma aumenta mano a mano che si sale di rango.

Arte Superiore dell'Interpretazione



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di predire che tempo farà con tre ore di anticipo in un'area di dieci chilometri quadrati. La precisione, la rapidità e la potenza di tale previsione aumenta mano a mano che la Grande Sentinella Ramas sale di rango.

Arte Superiore dell'Astrologia



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di individuare i residui psichici lasciati su un oggetto dal suo proprietario. Piú importante è l'oggetto per il suo legittimo proprietario, piú forte sarà l'attaccamento psichico da questi lasciato. La gran parte degli oggetti usati quotidianamente non trattengono tali residui.

Arte Superiore delle Erbe



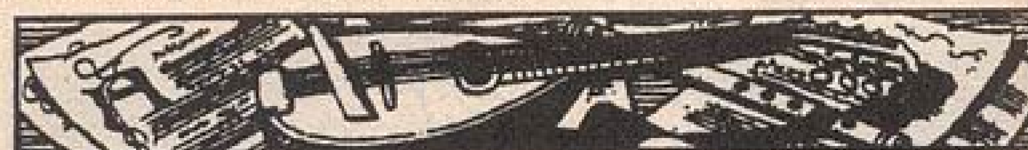
Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di trasformare cibo avariato o andato a male e renderlo nuovamente commestibile.

Arte Superiore degli Elementi



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di caricare di energia elettrica particelle d'aria attorno ad oggetti di dimensioni umane o piú piccole. Le particelle scaricheranno automaticamente elettricità se l'oggetto verrà toccato o aperto. Le Grandi Sentinelle Ramas sono in grado di maneggiare questi oggetti senza subire danno alcuno e senza alterare la carica elettrica.

Arte Superiore del Bardo



Le Grandi Sentinelle Ramas in possesso di questa Arte sono in grado di utilizzare la loro abilità musicale per contrattaccare o annullare un attacco di origine sonora. L'impiego e la capacità di difesa di quest'Arte aumenta mano a mano che la Grande Sentinella Ramas sale di rango.

La natura dei miglioramenti e il modo in cui essi influiscono sulle Arti Superiori in tuo possesso verranno illustrati nella sezione "Perfezionamento delle Arti Superiori" nei prossimi libri delle avventure di Lupo Solitario - Nuovo Ordine.

LA SAGGEZZA DEL NUOVO ORDINE RAMAS

Stai per intraprendere il primo passo di una missione importantissima per salvare il regno di Siyen dagli artigli del perfido Barone Sadanzo e dei suoi malvagi cavalieri. È una missione nobile il cui successo porterebbe grande onore a te e all'intero Ordine Ramas.

Alcune delle cose che troverai potrebbero esserti utili, altre inutili, altre ancora addirittura ingannevoli; presta perciò attenzione alle decisioni che prendi.

Scegli con cura le tue Arti Superiori, perché una scelta oculata ti metterà in condizione di compiere la tua missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso. Non è necessario, anche se sarebbe vantaggioso, aver completato le precedenti avventure di Lupo Solitario (libri 1-22) per portare a termine questa avventura del Nuovo Ordine.

Possa la luce di Ishir e Ramas guidare i tuo passi in questa missione di importanza vitale.

Per Sommerlund e per i Ramas!

1

Dopo una notte inquieta trascorsa a considerare la missione che hai promesso di portare a termine, ti alzi poco prima dell'alba e ti incontri con Lord Zinair nel cortile delle stalle adiacenti al consolato di Dessi. Una carrozza vi aspetta per portarvi entrambi al porto, dove un veloce vascello - l'*Azaktana* - è pronto a salpare. Questa splendida imbarcazione è la piú veloce dei Mari del Sud, e Lord Zinair l'ha scelta per il vostro viaggio a Sheasu. Voi due sarete gli unici passeggeri a bordo.

L'*Azaktana* ha viveri ed acqua sufficienti per condurre a termine il viaggio senza soste, che vi farebbero perdere tempo prezioso. La maggior preoccupazione di Zinair è il tempo, poiché i Mari del Sud sono noti per le improvvise e violente tempeste. Ciò nonostante, malgrado i timori, il tempo rimane bello. Grazie a un forte vento orientale, il lungo passaggio attraverso i mari Mythenian e Vaduz si conclude a tempo di record.

Poco dopo il tramonto del ventesimo giorno di navigazione, le luci tremolanti del porto di Mydnight vengono avvistate dalla vedetta. Il capitano grida un ordine, e immediatamente la ciurma abbassa la vela per permettere all'*Azaktana* di entrare silenziosamente nel solitario porto di Sheasu. Mentre i marinai assicurano la nave alla banchina, il cielo si rasserena e il ponte della nave viene inondato dalla luce argentea della luna piena. "Tra trenta giorni la luna sarà nuovamente piena" dice Lord Zinair, pensieroso. "Sarà la luna del Giorno del Raccolto. Spero e prego che tu e il Principe Karvas possiate vederla da Seroa".

Il cielo sereno rivela la presenza di una piccola sfera lu-

minosa nel buio, proprio sopra il quartiere orientale del porto. Dapprima pensi sia una stella, ma poi aguzzi la vista e vedi il faro di prua di una navicella volante immobile a circa cento piedi al di sopra dei tetti.

"Guardate, mio signore" dici, indicando la sfera di luce. "Ah, sí" replica Zinair. "Sembrerebbe che il Mago Acraban sia arrivato prima di noi". La previsione di Lord Zinair si rivela esatta: proprio in quel momento vedete un giovane che indossa la tunica blu e argento della Confraternita della Stella di Cristallo percorrere la banchina in direzione del vostro vascello . Ha una barba ben curata, folti capelli rossi e bei lineamenti da sommerliano.

Se hai visitato la città di Caeno (in una precedente avventura di Lupo Solitario - Nuovo Ordine), vai al **165**.

Se non hai mai visitato la città, vai al **299**.

2

Ritornate alla banchina e mostrate i biglietti al bigliettaio. Egli fa un brusco cenno d'assenso con il capo e vi invita a salire a bordo. Il numero della tua cuccetta è il 12 e si trova nella stessa cabina di Karvas, che è situata a poppa ed è tra le piú lussuose che ci sono a bordo. Dentro c'è una dispensa piena di cibo e vino, un catino per lavarsi, una brocca d'acqua e due cuccette con materassi e cuscini di piume.

Dopo qualche minuto senti il suono della campana di bordo che annuncia che la nave sta per salpare: è l'ultima chiamata per i passeggeri che si trovano ancora a Xaia. Attraverso l'oblò vedi la banchina e una fila di gente che aspetta d'imbarcarsi. Per fortuna tra i passeggeri non vedi i due bellimbusti di Cavalia.

Quando tutti sono saliti a bordo, la passerella viene ritirata e il battello comincia a virare. Mentre senti che la nave sta acquistando velocità, chiudi a chiave la porta della cabina, ti corichi sulla comoda cuccetta e ti addormenti in un batter d'occhio.

Per proseguire, vai al **46**.



3

L'impatto con l'acqua ti stordisce, ma non perdi i sensi e rimani saldamente in groppa al cavallo. Anche Karvas e il suo stallone cadono in acqua tra mille spruzzi e, in un intrico di arti che si agitano, venite tutti trascinati dall'irresistibile corrente del fiume.

Per piú di cinque miglia siete trascinati dalla corrente prima di raggiungere un tratto del fiume dove l'acqua è piú bassa. Qui riesci a riprendere il controllo del cavallo

spaventato e a guidarlo verso la riva. Pieno di graffi e ammaccature, avanzi barcollando seguito da Karvas e poi crolli sulla spiaggia, boccheggiando per la mancanza d'aria.

Quando alla fine ti riprendi, scopri di aver perduto 1 Arma e 1 Oggetto dello Zaino (ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra; scegli tu stesso gli oggetti da cancellare).

Per lasciare il fiume e tornare sul sentiero, vai all'**80**.

4

Grazie alla tua abilità e tenacia, riesci nel tuo intento: un sordo *click* ti dice che sei riuscito a far scattare la serratura. Abbassi la maniglia di ferro e spingi la porta. Al di là di questa vedi una scala a chiocciola di pietra, la sali e arrivi in cima alla torre. Da qui si gode una magnifica vista della città. Grazie alla tua capacità di vedere al buio, riesci a localizzare le stalle a meno di un miglio a nord della torre. Registri mentalmente la loro posizione e poi ti affretti a scendere e a ritornare all'anticamera sottostante.

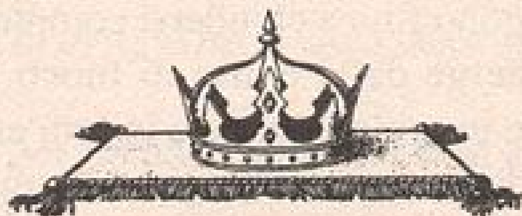
Mentre chiudi la porta, i tuoi sensi Ramas ti avvertono della presenza di un pannello nascosto nella parete di fronte. Premi il pannello, e questo scivola dentro la parete rivelando una nicchia con i seguenti oggetti:

100 Ren (equivalente a 10 Corone d'Oro)
Coltello Ingioiellato
Anello a Sigillo d'Argento

Se decidi di prendere uno o piú oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Quando torni al magazzino, il Principe Karvas è felicissimo di sapere che vi sono delle stalle in città e vuole andarci subito. Stai per seguirlo fuori dal magazzino quando, all'improvviso, la campana della torre comincia a suonare un'altra volta. Qualche attimo dopo, le porte del tempio si spalancano e una processione di figure nere si riversa lentamente in strada. D'istinto afferri il braccio di Karvas e lo tiri dentro il magazzino. Mentre le figure scure passano vicino al vostro nascondiglio, sbirci oltre la porta del magazzino in rovina e le osservi. Una strana sensazione di disagio ti assale, facendoti correre un brivido gelido lungo la schiena, e immediatamente capisci che le cose non sono affatto quelle che sembrano. Aguzzi la vista, osservi piú da vicino e trattieni a stento un'esclamazione di orrore.

Vai al **100**.



5

Il cavallo obbedisce coraggiosamente ai tuoi comandi e salta l'ostacolo di fuoco, atterrando con piede sicuro sul sentiero al di là del tronco. Non riporti alcuna bruciatura o ferita a causa delle fiamme, e anche il tuo cavallo se la cava con poco piú di qualche graffio sul ventre. Lo accarezzi sul collo con entusiasmo, mormorandogli parole di lode all'orecchio.

Per proseguire, vai al **285**.

6

I tuoi riflessi fulminei salvano il principe e te stesso dalla pioggia di dardi che si scatena intorno al recinto.

Vai al **159**.

7

Il fascio di energia ti brucia la pelle del viso e delle mani (perdi 3 punti di Resistenza) e ti acceca per qualche istante. Quando riesci a vedere di nuovo, chiami a raccolta tutti i tuoi sensi Ramas e li concentri sulla stretta lingua di terra che separa le due fessure da cui fuoriescono fasci ruggenti di energia che si lanciano verso l'alto ed esplodono attorno alla *Starstrider* con assordanti scoppi di tuono. La ciurma è semiparalizzata dal terrore, ma tu riesci a mantenere il controllo dei nervi e lasci che le tue facoltà Ramas guidino il timone. Dopo diverse miglia di navigazione aerea, le fessure a poco a poco si restringono fino a chiudersi completamente. La *Starstrider* emerge dalla coltre di fuoco bianco, e la ciurma esplode in grida di gioia e in lodi entusiaste per le tue abilità di timoniere. Ringrazi l'equipaggio, ma continui a tenere le mani ben strette sul timone poiché i tuoi sensi Ramas ti avvertono che il pericolo non è ancora passato.

Siete a piú di cinque miglia di distanza dalle fessure, ma capisci che la nave è ora piú incontrollabile di prima: ha perso quota, il suo ponte comincia ad inclinarsi pericolosamente verso destra, e ben presto diventerà impossibile mantenerla diritta. Acraban emerge da sotto coperta e avanza a fatica sul ponte per aiutarti al timone: è pallido ed esausto e ha i capelli rossi coperti di polvere e sudore. Capisci che i suoi sforzi per riparare la navicella hanno prosciugato le sue energie magiche.

"Abbiamo perso uno stabilizzatore, mentre l'altro è gravemente danneggiato" dice Acraban con voce preoccupata. "Ho fatto tutto ciò che era in mio potere per ripararlo, ma potrebbe rompersi definitivamente da un momento all'altro. E senza stabilizzatore è impossibile viaggiare".

Acraban ordina all'equipaggio di prepararsi per un atterraggio di fortuna. Alcuni giovani si legano all'albero maestro, altri si aggrappano alla ringhiera della balaustra affidando il proprio destino alla forza delle braccia e alla bontà della dea Ishir. Il Principe Karvas ha trovato rifugio in una stiva sul ponte dove vengono tenute le funi della nave. Egli solleva la botola e ti dice di raggiungerlo, dal momento che dentro c'è spazio a sufficienza per due persone.

Se decidi di entrare nella stiva dove si trova Karvas, vai al **79**.

Se preferisci rimanere con Acraban al timone della nave, vai al **199**.

8

La roccia ti ferisce sulla fronte (perdi 1 punto di Resistenza), e per poco non cadi da cavallo, ma riesci ad afferrarti alle redini e a raddrizzarti in sella.

Grazie alla velocità e alla potenza dei vostri stalloni tu e Karvas vi allontanate rapidamente e raggiungete presto il cancello della fortezza. Smontate di sella e conducete i cavalli all'interno. Al di là delle mura semidistrutte

vi è una torre di struttura cilindrica. La parte superiore è completamente crollata, e attorno alla base vi sono grossi pezzi di muro e tanta polvere. Dove una volta vi era un portale di bronzo ora non c'è che un foro, annerito dalla cenere, che immette in una sala. Tu e Karvas vi affrettate verso l'entrata per ripararvi dalla pioggia torrenziale.

Le sculture e le decorazioni sulle pareti e sul soffitto ti dicono che un tempo questa torre era abitata dai Maghi Antichi. Tu e Karvas, affascinati dai bassorilievi delle pareti, decidete di separarvi per esplorare ulteriormente la sala. In un'alcova sulla parete nord scopri una statua dedicata al dio Ramas. Ciuffetti di Erba Vigorilla selvatica crescono attorno alla sua base: ve n'è abbastanza per tre pozioni. (Ciascuna pozione è un Oggetto dello Zaino e restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo un combattimento.)

Stai esaminando la statua piú da vicino quando all'improvviso senti il grido di allarme di Karvas.

Vai al **177**.



9

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Ramas per proteggerti la mente dall'attacco psichico. Il dolore nella tua testa si attenua, ma lo scudo Ramas non protegge anche Karvas, che sta perdendo i sensi. Volti il cavallo e corri ad aiutarlo. Mentre gli cavalchi al fianco, lo tieni in sella e, servendoti della tue facoltà curative, riesci a fargli riprendere i sensi (l'uso della tua facoltà ti costa 2 punti di Resistenza).

Il suono terribile del corno cessa all'improvviso, e tu senti i cacciatori che si stanno avvicinando. Il loro capo è un uomo con le spalle larghe, la barba rossa e lunghi capelli ondulati che sbucano da sotto un elmo di forma conica, le cui estremità sono ornate con lucide ed eleganti corna ramificate. L'uomo tira le redini davanti a voi e osserva ammirato i vostri cavalli.

"Vedo che state montando animali di Cavalia" egli dice, indicando con un dito il marchio a forma di testa d'aquila sulle zampe posteriori dei vostri cavalli. Fai cenno di sí con il capo, ma non offri alcuna spiegazione. L'uomo stringe gli occhi azzurri e si accarezza la barba con fare pensoso.

"Non sapete chi sono, vero?" Scuoti la testa senza dire nulla, nella speranza che ti prenda per uno sciocco e ritorni alla sua caccia al cervo. "Sono Halx, Maggiore Inquisitore di Cavalia. Tra i miei doveri c'è anche il controllo e la tassazione di cavalli, muli e buoi. Voi state montando animali di Cavalia, ma non mi ricordo di avervi mai visto prima in città. Spero che abbiate pagato la tassa di sella. Vi dispiacerebbe fornirmi le vostre generalità cosí potrò controllare quando torno a Cavalia?"

Capisci che il vostro silenzio sta cominciando a irritare il Maggiore Inquisitore. Anche il suo seguito si sta spazientendo.



(fig. 1) Il mostro alato avanza verso di te.

Se decidi di dire che siete emissari speciali diretti a Seroa per assistere all'incoronazione del Barone Sadanzo, vai al **166**.

Se preferisci dire che siete nuove reclute della Guardia della Cittadella di Cavalia, vai al **123**.

10 *(fig. 1)*

Karvas ti afferra per la tunica e ti alza in piedi. L'orrenda bestia bavosa comincia ad avanzare piú rapidamente quando il freddo vento della notte porta alle sue narici l'odore dei cavalli. Estrai la tua arma e ti muovi verso l'imboccatura della piccola gola per bloccare il passo alla belva. Ora devi combattere.

Bavazanur (agarashi alato - ferito):
Combattività 38 Resistenza 30

L'essere è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Aggiungi 5 alla tua Combattività per questo combattimento, perché il Principe Karvas lotta al tuo fianco.

Se vinci il combattimento, vai al **129**.

11

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi per estinguere le fiamme, dando origine ad un vortice d'aria nelle immediate vicinanze dell'incendio. Mentre questo si spegne, il Principe Karvas si precipita a soffocare le ultime fiamme con il suo mantello.

Vai al **121**.

12

Segui Karvas attraverso le stradine piene di gente della capitale verso la grande Piazza del Palazzo dove la cerimonia d'incoronazione avrà luogo tra meno di un'ora. Un ampio viale di marmo lastricato conduce alla piazza e, mentre camminate, ammiri le residenze aristocratiche e le ambasciate ai due lati della strada. Un rumore di fanfare echeggia in lontananza, e Karvas aumenta il passo e ti dice che quello è il segnale che annuncia l'arrivo del Barone Sadanzo in città. L'accesso alla piazza è bloccato dalla folla, ma il principe conosce un altro modo per raggiungere il luogo. Lasci l'ampio viale e segui Karvas lungo una stretta viuzza che si inoltra tortuosa tra gli edifici del Quartiere Commerciale. Quest'area è stata chiusa per le cerimonie di Successione e del Raccolto, ma voi riuscite ugualmente a superare le barricate erette per impedire alla folla di entrare e a raggiungere la piazza senza problemi.

Su una piattaforma rialzata al centro della Piazza del Palazzo, il Barone Sadanzo sta per inginocchiarsi davanti a Phedros, il Maresciallo del Regno, il piú alto ufficiale nel regno di Siyen. Phedros ha al suo fianco l'Alto Cancelliere, l'Alto Ciambellano, il Sindaco di Seroa e altri nobili siyenesi. La costituzione di Siyen prevede che, dopo la morte di Re Oridon e data l'assenza di Karvas, sia proprio il Maresciallo del Regno a incoronare Sadanzo.

Cercate freneticamente di raggiungere la piattaforma facendovi strada tra la folla, Phedros sta per posare la Corona di Stato sul capo di Sadanzo quand'ecco che tu e Karvas balzate all'improvviso sulla piattaforma, interrompendo la cerimonia. "Sono Karvas, Principe della Corona di Siyen, e reclamo ciò che mi spetta per diritto di nascita!" grida il principe ai nobili riuniti. La folla emette un grido di stupore, seguito da un silenzio mortale. "Tu sei un impostore" grida Sadanzo. "Il vero Principe Karvas è in esilio a Sheasu. Chiedo che quest'uomo venga immediatamente giustiziato per la sua insolenza!"

Il Maresciallo Phedros si avvicina a Karvas e gli prende il braccio destro, solleva la manica della tunica ed esamina la voglia a forma di luna crescente sul polso. Phedros conosce Karvas da quando il principe era bambino, e tu intuisci che egli è convinto che la voglia sia autentica: l'uomo solleva il braccio del principe in modo che anche gli altri nobili siyenesi lí riuniti possano vedere. Intanto tra la folla si mormora che Karvas è tornato, e la voce rimbalza fino alle orecchie di Sadanzo. Il malvagio barone stringe gli occhi neri come il carbone ed estrae una baluginante gemma verde dalla tasca del mantello di ermellino. Il tuo sesto senso ti avverte che quella pietra irradia forti energie psichiche con le quali Sadanzo è in grado di esercitare un controllo pressoché totale sui nobili di Siyen riuniti sulla piattaforma. Se vuoi infrangere il controllo mentale che il barone detiene sui Siyenesi, devi distruggere la gemma che egli stringe tra le dita ossute.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **97**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **205**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **135**.

continua

Se non possiedi queste Arti Superiori, un Arco o preferisci non usarli, vai al **314**.

13

Estrai la fune dallo zaino e lanci una cima al principe. Nell'attimo in cui Karvas afferra la fune con la mano libera, tiri con forza e lo issi sul bordo del pozzo. Mentre lo aiuti a rimetterti in piedi, noti che egli ha una voglia a forma di luna crescente sul polso destro.

Una volta libero dalla rete, Karvas ti ringrazia per l'aiuto che gli hai dato. Se non avessi agito cosí fulmineamente, di certo a quest'ora il suo corpo sarebbe già stato inghiottito dalle acque del fiume sottostante.

Vai al **200**.

14

Fissi con sguardo fermo e tranquillo il fabbro ferraio e pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controllo Mentale* -. Mentre la magia fa effetto, ordini mentalmente all'uomo di dire al figlio che va tutto bene. Il tuo incantesimo infonde nel suo animo un senso di calma, e subito l'uomo si rilassa e ti sorride; ubbidisce al tuo ordine, e il giovane torna al suo posto. Chiedi nuovamente all'uomo se sa dove si trovi il Principe Karvas di Siyen, ed egli ti dice che il principe non risiede in città. Alcuni dicono che vive sulla lontana costa settentrionale di Sheasu; l'uomo dice anche che Karvas non è solo. Poco dopo il suo arrivo, quasi dieci anni fa, venne raggiunto da una giovane donna. Un capitano di mare li sposò nel porto di Mydnight proprio sul ponte del suo mercantile, e dal giorno del loro matrimonio non si sono quasi piú visti in giro.

Ringrazi il fabbro ferraio per l'aiuto e lasci la sua bottega prima che l'effetto del tuo incantesimo si esaurisca. Sulla via del ritorno alla banchina, decidi di esplorare l'intrico di viuzze che formano il quartiere orientale della città, nella speranza di scoprire qualcos'altro riguardo al principe e alla sua consorte. Sfortunatamente i tuoi sforzi non portano ad alcun risultato. Cosí, mentre il sole sta per calare sull'orizzonte, abbandoni le ricerche e ti affretti lungo le viuzze buie in direzione della piazza del mercato.

Vai al **308**.

15

Una freccia, scoccata da un soldato sul bastione, ti graffia la fronte: perdi 1 punto di Resistenza.

Modifica di conseguenza il tuo punteggio di Resistenza e vai al **342**.

16

Leghi la sentinella priva di sensi servendoti della sua cintura, poi la nascondi tra l'erba alta alla base del muro perimetrale. Attraversi di corsa il campo di addestramento e raggiungi un cortile che si trova nei pressi dell'entrata principale, racchiuso tra maneggi, magazzini per la bardatura dei cavalli e altri campi di addestramento. Qui vedi soltanto due sentinelle, dal momento che le altre hanno raggiunto le pattuglie in città.

Entrambi i soldati sono addormentati, perciò non hai difficoltà a passare loro accanto in punta di piedi per entrare nelle stalle dove si trovano i cavalli.

Ti metti a cercare e ben presto trovi due stalloni neri bhanariani di eccellente pedigree e qualità: proprio ciò di cui tu e Karvas avete bisogno. Gli intelligenti animali rispondono immediatamente alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale e rimangono calmi mentre ti affretti ad assicurare le selle e le redini. Li stai conducendo fuori quando decidi di fermarti un attimo a prendere la spada di una delle due sentinelle addormentate. Il Principe Karvas è disarmato e sei certo che gli farà piacere avere una lama su cui poter contare.

Conduci i cavalli oltre il cortile, ti avvicini all'entrata principale delle stalle, monti in groppa ad uno dei due stalloni e assicuri le redini dell'altro alle tue staffe. Poi spalanchi con un calcio il portale e fai partire i cavalli al galoppo.

Le sentinelle all'esterno sono prese completamente di sorpresa. Mentre stanno ancora cercando di sfoderare le spade, tu attraversi la piazza al galoppo e fai cenno a Karvas, che sta aspettando pazientemente il tuo segnale. Il principe sbuca da dietro il carro, corre verso il cavallo libero e sta per balzare in sella quando un ordine gridato poco lontano ti mette all'erta: una pattuglia di soldati è giunta nella piazza, e l'ufficiale in comando sta ordinando al sergente di lanciare le frecce del suo arco contro di voi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **172**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **313**.

17

Scendete le scale e vi fate strada tra la folla fino al bancone, dove i due bellimbusti di Cavalia stanno sorseggiando del vino.

"Buona sera, signori" esordisce educatamente Karvas. "Il mio amico ed io ci stavamo chiedendo se siete diretti a Seroa questa sera?"

I due vi guardano con malcelato disprezzo mentre sorseggiano il vino profumato dagli eleganti calici a stelo lungo.

"Perché volete saperlo?" chiede l'uomo piú alto.

"Vorremmo comperare i vostri biglietti per il battello" rispondi tu.

"Oibò!" osserva l'altro uomo, piú rubicondo. "Credo che vogliano acquistare i nostri biglietti, Foluge. Che faccia tosta".

L'uomo piú alto ride e con un altezzoso schiocco di dita vi liquida. "Aspettiamo da molti anni che il Barone Sadanzo diventi re, e non ci perderemmo la sua incoronazione per tutti gli Orla di Siyen".

"Già già" commenta l'altro. "Quando il Barone Sadanzo sarà Re, diventeremo entrambi molto ricchi. Adesso lasciateci. Non abbiamo biglietti da vendervi e siamo stanchi della vostra compagnia".

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **309**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non desideri usarla, vai al **78**.

18

Uno degli inseguitori emerge all'improvviso dal vicolo alle vostre spalle, l'arma a vapore levata e pronta a emettere un altro getto di vapore. Istintivamente ti tuffi in avanti e lo trascini a terra con te prima che egli abbia il tempo di sparare di nuovo. Nella lotta che segue, gli fai perdere i sensi colpendolo con un pugno potente alla mascella, poi gli prendi l'arma e la volgi verso i Bakhasiani che si trovano dall'altra parte della strada. Tiri un grilletto sul lato dell'arma, ed ecco che un fascio di vapore fuoriesce dalla canna e colpisce il portatore piú vicino, scaraventandolo a terra. Nell'attimo in cui l'uomo lascia andare la piattaforma, questa si inclina pericolosamente, poi l'idolo dalle sembianze di tigre si stacca dalla sua base di legno e cade a terra con un potente schianto, si rompe in due liberando un cono turbinante di fiamme rosse che avvolge gli altri portatori. In un batter d'occhio, i tre uomini sono ridotti a un cumulo di cenere incandescente.

Grida di paura echeggiano lungo la strada mentre i soldati bakhasiani assistono terrorizzati alla morte dei loro compagni e alla distruzione dell'idolo malvagio. Prima che essi abbiano il tempo di riaversi e riprendere l'inseguimento, tu e Karvas attraversate di corsa la strada e vi infilate nella viuzza buia.

Vai al **180**.

19

Il Cavaliere guarda la manciata di monete con disprezzo mal celato. Distoglie lo sguardo dalla tua mano e comincia ad esaminare il tuo cavallo. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che il destriero bahanariano lo interessa molto. "Ebbene, mio signore. Accettate la mia donazione?" chiedi.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **262**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non vuoi usarla, vai al **95**.

20

Acraban non ti dà ascolto. Non ha mai visto una tempesta come questa ed è indeciso sul da farsi. Quando alla fine decide di ordinare a Kuo di invertire la rotta è già troppo tardi, e un assordante *crack!* scuote la nave da sotto la prua.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **268**.
Se va da 4 a 8, vai al **149**.
Se è 9, vai al **341**.

21

Per parecchi minuti cerchi invano di aprire la porta. Quando senti un rumore di passi che si avvicinano alla sala del tempio, sei costretto ad abbandonare ogni sforzo e a tornare in strada. Una volta fuori, sollevi lo sguardo alla finestra del secondo piano e decidi di provare ad entrare da quella parte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **228**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **175**.

22

Fai ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi e origini una nube di polvere che avvolge le sentinelle e le acceca. I due cadono in ginocchio e cercano di ripararsi gli occhi con le mani, permettendo cosí a te e a Karvas di oltrepassare al galoppo la porta della città e dirigersi verso la pianura che circonda Jaroc.

Vai al **303**.

23

Chiudi la porta della cassaforte e fai ricorso alla tua Arte Superiore per caricare elettricamente lo strato superficiale d'aria in diretto contatto con la porta d'acciaio. Karvas ti osserva mentre prepari la trappola con un misto di curiosità e timore. Tu gli dici che in futuro, se una persona o un oggetto dovessero toccare la porta, immediatamente il potere della trappola si scaricherebbe con forza esplosiva, distruggendo la cassaforte e dando fuoco ai libri circostanti. La spiegazione fa sorridere Karvas: chiaramente il pensiero che prima o dopo Sadanzo cada vittima di questa magia non gli dispiace affatto.

A lavoro terminato, ti allontani dalla cassaforte e ti affretti a lasciare la biblioteca. Mentre tu e Karvas vi avvicinate all'arco che conduce alla sala adiacente, senti un rumore che ti costringe a fermarti.

Vai all'**86**.

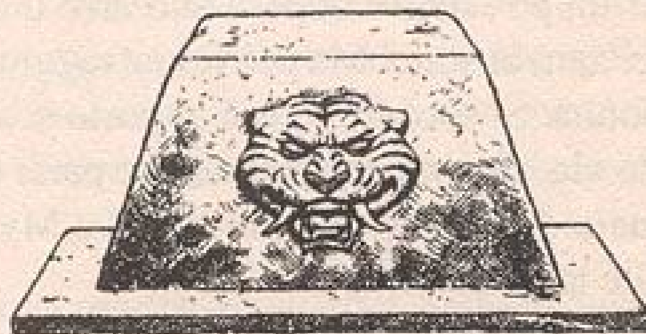
24

Stai per oltrepassare la porta quando il proiettile ti colpisce tra le scapole. L'impatto ti annebbia i sensi e ti scaraventa con forza nel vicolo prospiciente: perdi 5 punti di Resistenza.

Sebbene tu sia stato colpito in pieno dal proiettile, lo Zaino ha impedito che il getto di vapore penetrasse nel tuo corpo. L'impatto ha però forato lo Zaino, danneggiando quattro degli oggetti in esso contenuti. (Cancella dal tuo Registro di Guerra 4 Oggetti dello Zaino.)

Atterri sul selciato, ma la caduta viene attutita da un tappeto di rifiuti marcescenti e da alcuni teloni abbandonati. Stordito dalla forza del colpo, ti rendi a malapena conto che il Principe Karvas ti afferra per la tunica e ti tira in piedi. Aiutato dal tuo compagno, scappi lungo il vicolo buio in direzione di una strada adiacente illuminata dalla luce di alcune torce.

Vai all'**88**.



25

Nel tentativo disperato di salvare la vita del principe, estrai l'Arma Ramas e con un colpo ben assestato spezzi in due il corno da caccia che il Maggiore Inquisitore stringe tra

le mani. L'uomo ruggisce per la rabbia e ordina ai suoi uomini di attaccarvi immediatamente. I cavalieri, allora, abbassano le loro lance, pronti alla lotta.

Gruppo di cacciatori:
Combattività 47 Resistenza 40

Non puoi evitare questo combattimento. Puoi però aggiungere 5 punti alla tua Combattività dopo tre scontri di combattimento, perché a questo punto che il Principe Karvas è in grado di accorrere al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **186**.

26

Il mercante intasca i denari e ti fa cenno di seguirlo in una stanzetta piú piccola sul retro del magazzino. Qui, al riparo da occhi curiosi, egli ti dice quello che sa sul Principe Karvas di Siyen.

"Quest'uomo, Karvas, non abita piú qui" dice. "Visse in città per un po' subito dopo il suo arrivo da Sheasu, ormai dieci anni or sono. Ma poi venne raggiunto da una giovane donna. Si sposarono qui al porto e se ne andarono subito via. Ora vivono da qualche parte sulla costa settentrionale. Non li ho mai piú rivisti a Mydnight dal giorno delle loro nozze".

Ringrazi il mercante per l'aiuto e lasci il magazzino. Sulla via del ritorno alla banchina, decidi di esplorare l'intrico di viuzze che formano il quartiere orientale della città, nella speranza di scoprire qualcos'altro riguardo al principe e alla sua consorte. Sfortunatamente i tuoi sforzi non portano ad alcun risultato. Cosí, mentre il sole sta per calare sull'orizzonte, abbandoni le ricerche e ti affretti lungo le viuzze buie in direzione della piazza del mercato.

Vai al **308**.

27

Quando tu e Karvas non siete in grado di mostrare i biglietti, la sentinella si arrabbia. Dici che probabilmente li avete persi durante il viaggio, ma l'uomo non crede alla tua scusa e fa cenno a un gruppo di sentinelle, in piedi vicino a una casupola di pietra all'entrata della banchina, di avvicinarsi. "Dovrete parlare con l'Ufficiale di Dogana" dice in tono brusco. "Raccontatela a lui questa storia".

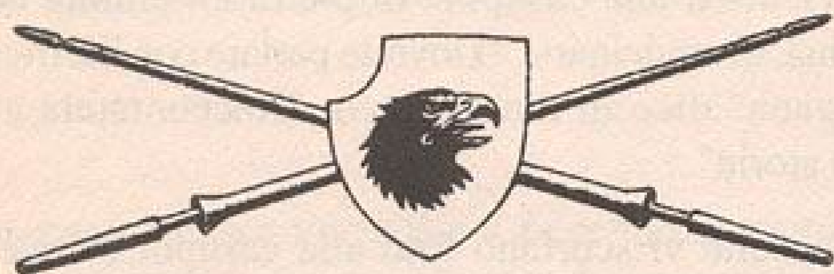
Le sentinelle vi scortano fino alla casupola, dove un ufficiale che indossa una tunica scarlatta è seduto a un tavolo, intento a scrivere con una penna d'oca. "Non hanno i biglietti, Signor Ufficiale" dice la sentinella prima di andarsene e chiudere la porta. L'uomo posa la penna d'oca, estrae una sfera di cristallo dalla tasca e la fissa su un supporto al centro del tavolo; poi vi dice di sedervi e di raccontargli perché non avete i biglietti. Karvas sta diventando impaziente e chiede che vi rilascino.

"Non credo vi rendiate conto del guaio in cui vi trovate" replica l'Ufficiale di Dogana. "Viaggiare sul battello senza avere pagato il biglietto è un reato punibile con un giorno di prigione per ogni giorno di viaggio". L'uomo apre il cassetto ed estrae un'asticella di cristallo opaco. "Allora" dice, fissandoti dritto negli occhi, "ditemi per cortesia perché non avete il biglietto".

Ripeti la scusa che avevi dato alla guardia sbarcando, e cioè che probabilmente avete perso i biglietti durante il viaggio. La sfera di cristallo trasparente posata sul supporto diventa bianco latte e poi rosso sangue.

"State mentendo" dice l'Ufficiale, e ti tocca leggermente con la punta dell'asticella sulla mano. All'improvviso vi è un'esplosione di luce bianca, e tu perdi lentamente conoscenza.

Vai al **332**.



28

Fai ricorso alla magia del Regno Antico, pronunci l'antica parola del potere - *Gloar!* - e punti il braccio destro verso il torso della creatura. La forza della parola colpisce in pieno petto la bestia, che grida di dolore. Purtroppo, però, il tuo attacco non la ferma, ed essa continua ad avanzare verso i cavalli. Mentre si avvicina, vedi che la creatura si sta gonfiando d'aria i polmoni. La sua cassa toracica si espande, e all'improvviso senti uno strano rumore. Rimani senza fiato quando vedi decine e decine di dure punte affilate che si staccano dalla pelle del mostro e volano verso di voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **96**.
Se è 5 o piú, vai al **269**.

29

Ti affretti, seguito da Karvas, oltre il cancello e il passaggio ad arco.

State per imboccare una via all'apparenza deserta che interseca il quartiere orientale della città, quando, all'improvviso, un soldato armato compare da una porta immersa nell'oscurità. L'uomo solleva la lancia e vi ordina di fermarvi.

Se decidi di obbedire, vai al **325**.
Se preferisci ignorare l'ordine e scappare, vai all'**82**.

30

Entrate di corsa nella piccola panetteria, e la vostra improvvisa apparizione spaventa la moglie del fornaio. La donna emette un grido soffocato quando vede le vostre vesti zuppe d'acqua e imbrattate di fango e afferra un coltello con fare minaccioso, intimandovi di non avvicinarvi di un millimetro. Una reazione perfettamente comprensibile, la sua: dopo il vostro bagno nel fossato, tu e Karvas assomigliate piú a due rettili che a due umani.

"Calmatevi, buona donna" dici col tono piú rassicurante che riesci a trovare. "Il mio compagno ed io possiamo avere un aspetto poco raccomandabile, ma non abbiamo nessuna intenzione di farvi del male". La donna non sembra convinta. Leva il coltello con mano tremante e comincia a chiamare il marito con voce isterica. Un attimo dopo un uomo robusto con un grembiule bianco

sporco di farina emerge da una porta sul retro del negozio: brandisce un pentolone di ferro e carica contro di voi come un toro inferocito.

"Fermo, Barwick!" grida Karvas e, con tuo grande stupore, l'uomo si ferma di scatto e lascia cadere la pentola.

"Principe Karvas... siete voi?" balbetta l'uomo. Karvas si toglie il fango dal viso con la manica e poi sorride al panettiere.

"Sí, Barwick, sono io".

"Grazie a Ishir" esclama il panettiere con un fil di voce, e poi cade in ginocchio. "Abbiamo pregato affinché tornaste a salvarci da Sadanzo. Qui a Cavalia abbiamo sofferto troppo a lungo la sua tirannia. Egli è un uomo malvagio, e tutti qui temiamo che possa portare alla rovina Siyen, una volta incoronato re. Ma ora il nostro principe è tornato per fermare l'impostore. Ishir sia ringraziata!"

Un rumore di zoccoli fuori della porta del negozio vi avverte che tu e il principe siete ancora in pericolo. Il panettiere spranga la porta e poi fa cenno a te e a Karvas di seguirlo mentre esce dal negozio, oltrepassa i forni e imbocca una porta sul retro che conduce in un cortile circondato da alti muri e pieno di galline. L'uomo apre la porta di una piccola stalla e offre a te e a Karvas due giovani cavalli: sono la cosa piú preziosa che egli possieda, e Karvas rimane commosso dalla sua generosità.

"Non lo scorderò, Barwick" dice mentre sellate i due cavalli. Il panettiere apre due cancelletti sul retro del cortile e poi vi saluta orgogliosamente mentre tu e il principe guidate le bestie fuori dal cortile e partite al galoppo verso una delle strade principali di Cavalia.

Vai al **67**.

31

"Non ci piacciono le spie, qui" grugnisce il fabbro ferraio. Fa un cenno al figlio, e il giovanotto prende un ferro incandescente dalla fornace e lo leva minacciosamente verso il tuo viso. Ti affretti a scusarti e lasci la bottega del fabbro.

Una volta tornato di nuovo sulla banchina, decidi di esplorare il labirinto di viuzze che forma il quartiere orientale della città, nella speranza di trovare qualcuno disposto a parlare del Principe. Purtroppo i tuoi sforzi risultano vani e non riesci a raccogliere alcuna informazione. Mentre il sole comincia a calare sull'orizzonte, abbandoni la ricerca e ti affretti nei vicoli bui in direzione della piazza del mercato.

Quando raggiungi la piazza, il Mago Acraban e Lord Zinair sono già a bordo della *Starstrider* e ti stanno aspettando. Il mago ordina che la gabbia d'imbarco venga abbassata, e un attimo dopo vieni issato a bordo della navicella volante. I tuoi compagni ascoltano delusi il resoconto della tua infruttuosa ricerca. Lord Zinair, però, ha avuto piú fortuna.

"Il Principe Karvas non è piú qui. È vissuto in città per un po' di tempo subito dopo il suo arrivo da Sheasu, quasi dieci anni or sono, ma poi venne raggiunto da una giovane di nome Amarelda. I due si sposarono qui nel porto subito dopo l'arrivo di lei e se ne andarono da

Mydnight il giorno delle nozze per sistemarsi da qualche parte sulla costa settentrionale. È passato piú di un anno dall'ultima volta che sono venuti in città".

Parlando ad Acraban, Zinair dice: "Propongo di partire verso nord alle prime luci dell'alba e cominciare cosí la nostra ricerca battendo la costa settentrionale. A mio avviso sarà piú facile trovarli se controlliamo la costa dal cielo anziché da terra".

Acraban annuisce senza indugio, poi ordina all'equipaggio di prepararsi a salpare verso nord alle prime luci dell'alba.

Vai al **187**.

32

Il fattore rimane perplesso quando rifiuti. La sua tariffa è davvero ragionevole, soprattutto se paragonata a quello che avreste dovuto pagare al Ponte di Voshno. Quando egli ti dice che non vi sono altri modi di attraversare il fiume se non trenta miglia piú avanti, gli chiedi se è disposto ad accettare qualcos'altro al posto dei soldi. L'uomo riflette un attimo, e poi dice che accetta volentieri un'Arma oppure un Oggetto dello Zaino.

Se possiedi contante a sufficienza, puoi ancora pagare il fattore 8 Lune oppure 2 Corone d'Oro; altrimenti devi dargli un'Arma oppure un Oggetto dello Zaino (ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

Il fattore traghetta te e il tuo cavallo oltre il fiume, poi torna indietro per caricare Karvas e il suo stallone. Quando anche il principe è sano e salvo sull'altra riva, salutate il simpatico fattore e proseguite il viaggio in direzione est, allontanandovi dal corso dello Ioma. Noti che, mentre cavalcate nella lussureggiante vallata, Karvas sorride e gli chiedi perché. Egli ti spiega che lo Ioma è il confine politico che separa Lunarlia da Siyen e che ora vi trovate in terra siyenese. Dopo dieci anni di esilio, egli ha infine fatto ritorno in patria.

Il crepuscolo sta calando quando raggiungete una strada che attraversa la valle a est di Voshno. I cavalli sono stanchi, perciò decidete di accamparvi per la notte in un boschetto al limitare della strada. Prima di coricarti, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **125**.

33

Tiri bruscamente le redini e ti giri in sella per evitare la freccia che avanza veloce. Grazie alle tue reazioni fulminee, eviti di venire colpito gravemente, ma il dardo ti strappa un pezzo di pelle e di muscolo dalla spalla sinistra, prima di finire a terra: perdi 3 punti di Resistenza.

Karvas balza in sella, e tu gli lanci le redini. Con un grido liberatorio, giri il cavallo e lo lanci al galoppo lungo il viale che attraversa il quartiere orientale della città. Tu e il principe galoppate veloci fianco a fianco, travolgendo quei bakhasiani tanto sciocchi da mettersi sul vostro cammino. La strada conduce direttamente alla porta orientale della città, dove la campana sta suonan-

do a distesa. Un gran numero d'armati, destati dall'allarme, si è riunito al cancello, ma con loro non vi è alcun ufficiale, e nel caos e nella disorganizzazione dell'emergenza i soldati si sono dimenticati di chiudere il cancello. Essi scappano in tutte le direzioni quando vi vedono avanzare al galoppo, permettendovi cosí di passare sotto l'arcata senza alcuna difficoltà.

Lanciando grida di entusiasmo, vi allontanate da Bakhasa sul sentiero polveroso che conduce verso le colline ai piedi dei Monti Dammerdon. Ti volti e vedi il Principe Karvas agitare il pugno in aria in gesto di vittoria. Il successo dell'impresa lo ha riempito di gioia, come dimostra l'ampio sorriso che ha stampato sul viso impolverato e rigato di sudore.

I forti stalloni bhanariani vi conducono veloci tra le colline senza mai cedere o rallentare la loro incredibile andatura. Solo dopo che le luci di Bakhasa sono scomparse all'orizzonte rallentate e concedete a voi stessi e ai vostri cavalli il lusso di un galoppo leggero. Viaggiate per piú di un'ora sul sentiero che si snoda tortuoso tra le colline coperte di pini e le basse vallate. Il cielo notturno è sereno, e la chiara luce delle stelle vi illumina generosamente la via. Quando arrivate a un guado poco profondo che attraversa un fiume dalla corrente impetuosa, vi fermate per abbeverare i cavalli e farli riposare un po'.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **323**.

34 *(fig. 2)*

Dai a Karvas la cattiva notizia, ed egli esplode di rabbia. Allontana la sedia da sé con un calcio ed estrae la spada. "Ehi, voi, laggiú nell'ombra" ruggisce, puntando la spada contro gli uomini di Cavalia seduti sul lato opposto della birreria. "Voi siete i codardi che hanno assassinato il Barone Jayde. Fatevi avanti e affrontate chi vi accusa, se avete coraggio!"

Gli uomini ridono delle parole del Principe Karvas. "Tieni a freno la lingua, viaggiatore" risponde il capo del gruppo, un sergente dal viso segnato da cicatrici e con la testa rasata. "A noi siyenesi i piantagrane del Nord non piacciono affatto". Un altro del gruppo chiama l'oste e gli ordina di gettarvi fuori. Intimidito, l'oste si avvicina e vi chiede di andarvene dalla taverna. Capisci che all'uomo non piacciono affatto quei soldati di Cavalia, ma lo scoppio d'ira di Karvas ha turbato altri clienti, alcuni dei quali si stanno già affrettando verso la porta.

Afferri il braccio del principe e lo trascini verso l'uscita. I soldati di Cavalia vi fissano minacciosamente mentre ve ne andate, ma non fanno alcun tentativo di seguirvi. Una volta fuori, vi affrettate verso le stalle.

State per entrare quando, all'improvviso, noti il corpo di un ragazzo riverso e parzialmente sepolto sotto un mucchio di fieno. Dal colore e dal taglio dei vestiti riconosci il garzone delle stalle che si è preso cura dei vostri cavalli quando siete arrivati qui. Sfoderi immediatamente l'Arma Ramas ed entri nelle stalle: una precauzione piú che giustificata, la tua, perché non appena oltrepassi la porta, tu e Karvas venite attaccati da



(fig. 2) Venite attaccati da sei banditi di Cavalia.

sei banditi di Cavalia, nascosti in agguato nell'oscurità.

Banditi di Cavalia:
Combattività 40 Resistenza 36

Aggiungi 5 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento poiché il Principe Karvas è al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento in tre scontri o meno, vai al **215**.

Se ti ci vogliono quattro scontri (o piú) per vincere il combattimento, vai al **103**.

35

La pianura ondulata ad ovest di Bakhasa è una steppa brulla e tetra, priva di vegetazione, costellata da migliaia di ceppi tagliati. Un tempo questa regione faceva parte della grande Foresta di Kelder, ma in tempi recenti il governatore di Bhanar, l'Autarca Sejanoz, ha ordinato ai Bakhasiani di abbattere i preziosi alberi della Foresta e di far scendere i tronchi lungo il fiume per soddisfare l'insaziabile fabbisogno di legname della flotta imperiale di Otavai. Viaggiando a piedi, i tronchi non ostacolano il vostro cammino, perciò riuscite a proseguire la marcia fino al tardo pomeriggio. Quando arrivate in cima ad una collinetta, vedi una truppa di cavalieri di scorta a una fila di carri carichi di legname. Sono distanti meno di un miglio e sembrano dirigersi verso un insediamento sulle rive del Fiume Tehda. Aspetti e osservi fino a quando essi non sono che un puntolino lontano prima di proseguire verso la città.

Vi trovate a meno di venti miglia da Bakhasa quando il crepuscolo comincia ad oscurare il cielo cupo. Karvas ti chiede di fermarvi a riposare un po' prima di compiere l'ultimo sforzo. Dopo il lungo giorno di cammino, sei affamato e accetti prontamente. (A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.) State per riprendere la marcia quando il tuo sesto senso Ramas ti avverte del rumore di cavalli e carri che si avvicinano. Stai controllando le colline circostanti quando, all'improvviso, una dozzina di cavalieri sbuca da dietro una collinetta a nord: stanno scortando verso l'insediamento due carri che trasportano alcuni taglialegna assonnati e stanchi dopo una giornata di lavoro. Fai cenno a Karvas di nascondersi mentre i cavalli e i carri si avvicinano su una pista a meno di venti metri dalla vostra postazione. I cavalli passano al galoppo davanti ai carri, ma uno dei cavalieri in coda si ferma all'improvviso, lascia la pista e viene verso di voi. Temendo che vi abbia visto, fai cenno a Karvas di separarsi da te e di trovare un altro nascondiglio. Guardi in silenzio mentre il cavaliere è costretto a rallentare a causa di alcuni tronchi tagliati che gli impediscono di proseguire. L'uomo smonta e abbandona il cavallo per continuare la ricerca a piedi, estrae la spada proprio mentre passa vicino al tuo nascondiglio, ma non ti vede. Mentre si allontana, vedi che il suo cavallo non lo segue e rimane a brucare l'erba alla base di un tronco tagliato, a meno di dieci metri da te. Appese alla sella vedi una sacca di pelle piena zeppa di qualcosa, un'ascia e una fune.

Se decidi di guardare dentro la sacca, vai al **145**.
Se preferisci rimanere nascosto, vai al **287**.

Il Maresciallo delle Guardie ordina ai suoi uomini di confiscare tutte le vostre armi e l'equipaggiamento. Dopo di che conduce te e Karvas, sotto stretta sorveglianza, nelle celle sottostanti la sala principale, dove venite ammanettati e incatenati al muro. Karvas è profondamente sconvolto da quanto sta succedendo e non riesce a immaginare perché Lodamos vi tratti cosí.

Passa un'ora e la porta della cella si spalanca ed entra il Barone Lodamos, scortato dalle sue guardie del corpo. Il Principe Karvas chiede subito di essere liberato, ma la sua richiesta non viene nemmeno presa in considerazione.

"Non mi riconoscete, signore?" chiede Karvas. "Non ricordate i giorni felici trascorsi a cacciare il cinghiale nella Foresta Ioma?"

"La rassomiglianza è stupefacente, questo è certo" risponde Lodamos, "ma tu non sei altro che un impostore, un'altra delle stregonerie di Sadanzo arrivata qui per assassinarmi".

Il Barone solleva il Pugnale di Pietra trovato nel tuo equipaggiamento. "Hai un lingua che persuade" egli dice, "ma ecco la prova che voi due siete degli assassini. Questa lama è lo strumento con cui volevate uccidermi. Guardate, è ancora sporca del sangue della vostra ultima vittima, e nessuna persona degna porterebbe con sé un'arma di questo tipo".

Cerchi disperatamente di spiegare come sei entrato in possesso di quel pugnale, che l'hai trovato in una ca-

panna dei Monti Dammerdon. Purtroppo, le tue spiegazioni affrettate non aiutano: il Barone Lodamos ha già deciso che siete assassini al soldo di Sadanzo arrivati qui per ucciderlo e non si lascerà convincere del contrario.

Il Barone si volta verso il sergente e ordina che i soldati preparino le armi. Un brivido gelido ti corre lungo la schiena quando vedi che le guardie sono armate di frecce e archi e pronte ad usarle. Il sergente grida l'ordine, e le guardie levano gli archi e prendono la mira. Il Principe scongiura il Barone di ripensarci, ma è troppo tardi. Lodamos getta a terra il pugnale calpestandolo con il piede, poi si volta sui tacchi ed esce dalla cella senza voltarsi indietro. Il sergente grugnisce un secondo ordine, e una pioggia di dardi sfreccia verso di voi. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle prigioni della cittadella di Varedo.



37

L'oste guarda le due Corone d'Oro e sorride. "Ah, soldi delle Terre del Nord" dice, esaminando le monete con sguardo d'approvazione, "e di oro puro, a differenza di molte altre che ho visto. Non mi capita spesso di incassare denaro di questa qualità".

L'oste è talmente impressionato dalla qualità delle tue Corone che ti offre cinque Lune per ogni Corona d'Oro che sei disposto a dargli. Se decidi di cambiare alcune Corone d'Oro per Lune a questo cambio favorevole, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **272**.

38

Il fascio accecante di energia colpisce lo scafo della *Starstrider* proprio sotto il timone, facendoti perdere i sensi poiché l'onda d'urto del fascio di vapore e fuoco si è trasmessa attraverso il ponte (perdi 5 punti di Resistenza).

Quando riprendi conoscenza vedi che la navicella volante si trova a piú di cinque miglia di distanza dalle fessure. La vista si schiarisce e vedi Acraban al timone. Ti sorride quando vede che sei ancora vivo. Il giovane mago è pallido ed esausto e ha i capelli rossi coperti di polvere e sudore, e tu capisci che i suoi sforzi per riparare la navicella hanno prosciugato le sue energie magiche. Ti alzi in piedi a fatica, ti muovi verso il timone e capisci subito che la nave è ancora piú incontrollabile di prima: ha perso quota e il ponte comincia ad inclinarsi pericolosamente verso destra. Ben presto diventerà impossibile tenerla diritta.

"Abbiamo perso uno stabilizzatore, mentre l'altro è gravemente danneggiato" dice Acraban con voce pre-

occupata. "Ho fatto tutto ciò che era in mio potere per ripararlo, ma potrebbe rompersi definitivamente da un momento all'altro. E senza stabilizzatore è impossibile viaggiare".

Acraban ordina all'equipaggio di prepararsi per un atterraggio di fortuna. Alcuni giovani si legano all'albero maestro, altri si aggrappano alla ringhiera della balaustra, affidando il proprio destino alla forza delle braccia e alla bontà della dea Ishir. Il Principe Karvas ha trovato rifugio in una stiva sul ponte principale dove vengono tenute le funi della nave. Egli solleva la botola e ti dice di raggiungerlo, poiché dentro c'è spazio a sufficienza per due persone.

Se decidi di entrare nella stiva dove si trova Karvas, vai al **79**.

Se preferisci rimanere con Acraban al timone della nave, vai al **199**.

39

Tu e Karvas scavalcate i corpi privi di vita del cavaliere e della sua scorta e uscite in fretta dalla cella. Chiudi la porta e, con un potente calcio, fai saltare via il meccanismo a combinazione per impedire che la porta possa venire aperta con facilità.

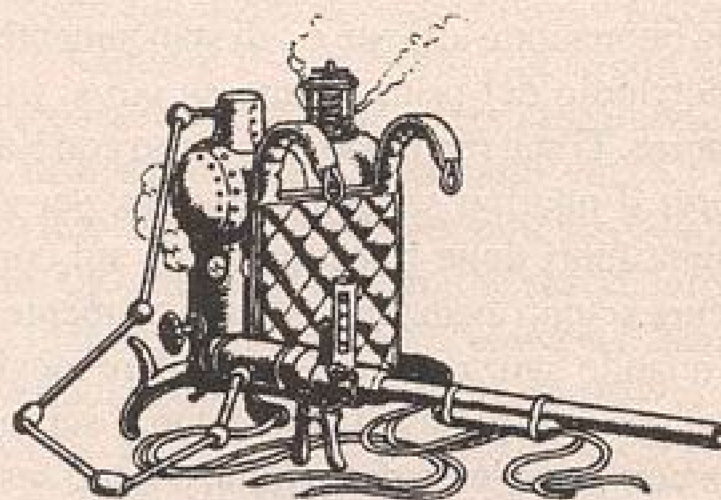
Una volta nel corridoio, vedi la cella di fronte che contiene le tue armi e il tuo equipaggiamento. In pochi secondi riesci a far scattare il lucchetto a combinazione, entri e scorgi sul pavimento tutte le vostre cose. (Puoi cancellare gli asterischi [*] dal tuo Registro di Guerra per indicare che hai recuperato armi ed equipaggiamento.)

Oltre al tuo equipaggiamento, trovi la spada e il fodero di Karvas e i seguenti oggetti:

1 Arco
6 Frecce
Cibo a sufficienza per 1 Pasto
1 Lancia
1 Ascia

Karvas si riprende la spada e il fodero e, prima che ve ne andiate, afferra anche una corda appesa a un gancio e se la mette a tracolla. Ritornate nel corridoio e vi affrettate verso una scala a chiocciola di pietra che sale ai piani superiori. Con la tua Arma Ramas stretta in mano, cominci a salire i gradini, ripercorrendo a memoria la strada che avete fatto quando, meno di un'ora fa, siete stati condotti nelle segrete della cittadella.

Vai al **169**.



40

La punta della lancia del tuo avversario ti colpisce di striscio alla spalla e ti sbalza di sella, facendoti cadere

pesantemente sul sentiero roccioso (perdi 2 punti di Resistenza). I bakhasiani gridano le lodi del loro capo e lo incitano a calpestarti con gli zoccoli del cavallo. Estrai in fretta la tua Arma Ramas e ti prepari ad affrontare il cavaliere, che pianta la propria lancia a terra e parte al galoppo verso di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 1.

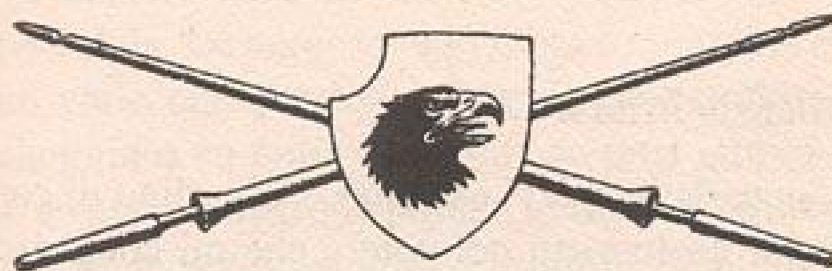
Se il totale è 3 o meno, vai al **343**.
Se va da 4 a 7, vai al **117**.
Se è 8 o piú, vai al **263**.

41

Auguri la buonanotte all'oste e sali stancamente le scale fino al corridoio del primo piano su cui si trovano le vostre stanze. Ti stai mettendo d'accordo con Karvas per incontrarvi il mattino seguente quando, per caso, dai un'occhiata fuori della finestra che dà sul cortile. Sei figure scure stanno avanzando silenziosamente verso le stalle, e quando aguzzi la vista per vedere meglio i loro visi, il sangue ti si ghiaccia nelle vene. I sei indossano armature con l'emblema di Cavalia, e il tuo sesto senso Ramas ti dice che fanno parte del gruppo di arcieri di Cavalia che vi ha teso l'imboscata al castello del Barone Jayde.

Dici a Karvas quello che hai visto ed egli sguaina la spada. "Presto, Grande Maestro" sussurra voltandosi verso le scale, "dobbiamo proteggere i cavalli, altrimenti siamo perduti!"

Vai al **128**.



42

Cerchi disperatamente di mantenere la navicella sulla giusta rotta, ma essa continua a spostarsi verso destra. Per controbilanciare il persistente moto di deriva, sposti il timone verso sinistra, ma gli effetti del danno subito dallo stabilizzatore sono imprevedibili, e ormai è praticamente impossibile mantenere il controllo della nave. In preda alla disperazione, chiami a raccolta tutti i tuoi sensi Ramas e li concentri sulla stretta lingua di terra che separa le due fessure, da cui fuoriescono fasci ruggenti di energia che si lanciano verso l'alto ed esplodono attorno alla *Starstrider* con assordanti scoppi di tuono. La ciurma è semiparalizzata dal terrore, ma tu riesci a mantenere il controllo dei nervi e lasci che le tue facoltà Ramas guidino il timone. Dopo diverse miglia di navigazione aerea, le fessure a poco a poco si restringono fino a chiudersi completamente.

La *Starstrider* emerge dalla coltre di fuoco bianco e la ciurma esplode in grida di gioia e di lodi entusiaste per le tue abilità di timoniere. Ringrazi l'equipaggio, ma continui a tenere le mani ben strette sul timone poiché i

tuoi sensi Ramas ti avvertono che il pericolo non è ancora passato.

Vai al **302**.

43

Il tuo silenzio irrita il Cavaliere.

"Forse siete delle spie!" esclama. "Vi ordino di consegnare le armi. In virtú del potere che mi conferisce il mio rango, e per la sicurezza di Cavalia, vi dichiaro in arresto".

Se decidi di scusarti con il Cavaliere nella speranza che vi lasci andare, vai al **318**.

Se vuoi tentare di scappare da questo arrogante giovane ufficiale e dalla sua truppa, vai al **62**.

44

Il Maggiore Inquisitore afferra un corno da caccia che porta appeso al collo, lo avvicina alle labbra e ci soffia dentro con grande forza. La sgradevole nota diventa sempre piú acuta finché non viene piú udita. Un attimo dopo, un dolore lancinante ti esplode nella testa.

Se possiedi il Sigillo di Sadanzo, vai al **252**.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **335**.

45

Al di là dell'arcata vi è una viuzza che corre a fianco del fiume. Vi affrettate lungo il vicolo buio e arrivate ad una rampa di scale che conduce ad una zona di carico e scarico delle merci piena zeppa di soldati e carri. Tenendovi bassi e spostandovi da un carro all'altro, tu e Karvas riuscite ad avanzare senza essere visti.

Ben presto arrivate a un ponte di pietra che attraversa il Fiume Tehda. Lo percorrete in fretta e poi imboccate un ampio viale che conduce al quartiere est della città, fiancheggiato su entrambi i lati da tetri edifici a due piani, silenziosi dietro le porte e le finestre chiuse. Alla fine del viale per poco non vi scontrate con una pattuglia di dieci sentinelle in marcia verso il fiume; siete quindi costretti a cercare rifugio in un cortile pieno di legname per evitare di essere visti. Gli uomini, che vestono tuniche nere a pieghe e ampi pantaloni di seta, sono armati di scimitarre e di asce leggere. Hanno tutti gli occhi a màndorla e lucidi capelli neri che portano raccolti in un codino alla base della nuca. Il loro capo, un sergente robusto dal collo taurino, sfoggia l'emblema di Sejanoz su una fascia scarlatta che porta al braccio. Aspettate con pazienza che la pattuglia raggiunga il ponte ma, proprio nell'attimo in cui ciò accade, ecco che un'altra pattuglia sbuca dal lato opposto e scende lungo il viale. Il quartiere orientale di Bakhasa è un luogo affollato persino a quest'ora tarda e, piuttosto che rischiare di venire catturati, decidete di rimanere nascosti tra i legni, dove proverete a dormire per qualche ora prima del sorgere del sole.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.



(fig. 3) Due guardie fermano i passeggeri alla fine della passerella.

46 *(fig. 3)*

È mattina presto quando ti svegli. Il sonno ti restituisce l'energia di cui hai bisogno (recupera 3 punti di Resistenza) e ti risolleva il morale. Svegli Karvas e assieme a lui sali sul ponte a godere il tepore del sole splendente e il bel panorama che vi scorre davanti agli occhi. Ad ovest, sulla riva sinistra, vedi fattorie e frutteti; ad est, il terreno sale dolcemente in colline ondulate coperte di vigneti. Il fiume Sero è profondo, e le sue forti correnti aiutano a far avanzare il battello a notevole velocità, di certo piú rapidamente che se si viaggiasse in sella a un cavallo. Ripensandoci, sei soddisfatto della decisione presa di raggiungere Seroa per via d'acqua.

Il battello è affollato di passeggeri diretti alla capitale. Da frammenti di conversazione che ti capita di sentire, vieni a sapere che la gran parte di essi si sta recando a Seroa per assistere all'incoronazione di Sadanzo. Molti dei tuoi compagni di viaggio sperano di accattivarsi la simpatia del barone, perciò tu e Karvas evitate qualsiasi tipo di contatto.

Mentre cala l'oscurità, i passeggeri si riuniscono sul ponte inferiore del battello, dove si gioca d'azzardo. Tu e Karvas rimanete di sopra a godere della bella vista della luna che domina il cielo sereno. "Domani è il Giorno del Raccolto e la luna sarà piena" dice Karvas con fare pensoso. "Sí" rispondi, "e voi, mio signore, sarete allora il legittimo re di questo regno".

Vi allontanate dal ponte e vi coricate per la notte, svegliandovi di buon'ora il mattino seguente, con un misto di eccitazione e apprensione. Avvistate Seroa a metà mattina e attraccate al porto della città prima di mezzo-

giorno. Tu e Karvas venite sospinti dalla folla di passeggeri ansiosi di scendere a terra per affrettarsi alla Piazza del Palazzo e assistere alla cerimonia d'incoronazione. Quando viene il vostro turno di lasciare il battello, vedi che i passeggeri davanti a voi vengono fermati alla fine della passerella da due Sentinelle della Guardia di Seroa: i due soldati stanno ritirando i biglietti.

Se possiedi un Biglietto per il Battello, vai al **153**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **27**.

47

La città di Jaroc non ha davvero alcuna attrattiva, il tempo è migliorato da quando avete lasciato i monti Dammerdon, perciò decidete di andarvene e cercare di recuperare il tempo perduto a causa della tempesta.

Lasciate la città e nei due giorni successivi cavalcate in direzione nord-est attraversando una distesa di ondulate praterie. Avanzate senza difficoltà, favoriti anche dal bel tempo. A mezzogiorno del terzo giorno di viaggio avete coperto piú di duecento miglia e siete entrambi di buon umore. La prateria lascia posto ad alte colline circondate da catene montuose. Qui vi imbattete in un altro sentiero che si allontana dalla prateria, inoltrandosi tra le colline in direzione di un alto passo. Non vi sono pietre miliari su questa strada, ma Karvas conosce bene la regione e ti dice che il sentiero conduce ad un avamposto che si chiama Battle Pass. Vi trovate ora nella terra di Lunarlia, un regno che da secoli è nemico di Siyen, patria del Principe Karvas. Molte guerre sono state combattute tra i due regni, e proprio questa regione è stata teatro di innumerevoli battaglie. Ma Karvas dice che, una volta incoronato re, cercherà di porre fine a questa situazione: egli desidera la pace con il regno di Lunarlia.

Il caldo sole di mezzogiorno picchia sulla città fortificata di Battle Pass mentre vi avvicinate alla porta occidentale. Karvas è contento di indossare gli abiti di viaggiatore sommerliano, poiché gli abitanti di questa città di frontiera sono notoriamente ostili ai Siyenesi. Con tua grande sorpresa, le sentinelle vi prestano poca attenzione, gettando a te e a Karvas soltanto un'occhiata distratta. Chiedi a Karvas come mai, ed egli ti spiega che ai viaggiatori che arrivano da ovest, cioè da Lunarlia, viene permesso di entrare liberamente, mentre quelli provenienti da est, ovvero dal confine con Siyen, vengono fermati con maggior frequenza. Al di là della porta ovest un ampio viale si apre sulla piazza principale, sui lati della quale si affacciano un negozio, una caserma e una taverna. Sia tu che Karvas siete molto assetati dopo il lungo viaggio attraverso le colline polverose e sotto il sole cocente, e non vedete l'ora di bere qualcosa di fresco.

Se decidi di andare nella taverna, vai al **266**.
Se preferisci recarti al negozio, vai al **120**.

48

Dopo aver assegnato a ciascuno la propria destinazione nella ricerca del Principe Karvas, seguite Acraban fino al ponte di poppa ed entrate nell'ascensore di ferro collegato alla navicella. Venite rapidamente calati nella

piazza del mercato sottostante, dove inaspettatamente trovate una folla vociante di monelli dai visi sporchi, riuniti ad ammirare la *Starstrider* sospesa sopra le loro teste nel cielo privo di nuvole. Acraban fa cadere una manciata di monetine sul selciato della piazza, e immediatamente i ragazzini si disperdono a raccoglierle. In questo modo Zinair riesce ad aprire la porta della gabbia di ferro per farvi uscire. Decidete di ritrovarvi in questo stesso punto non piú tardi del tramonto e poi vi dividete per dirigervi ciascuno verso la propria destinazione.

A differenza dei monelli di strada, la popolazione adulta di Mydnight sembra tutt'altro che affascinata dalla vista imponente della *Starstrider* sospesa sopra la città. Pochi la degnano di una seconda occhiata. Questa apparente mancanza di interesse non ti sorprende affatto: da secoli il porto è luogo di rifugio per esuli di nazioni diverse del Magnamund che, per ragioni disparate, hanno deciso di abbandonare la propria terra natia. Essi costituiscono quindi, per loro natura, una comunità chiusa e riservata, e qualsiasi interesse un estraneo dimostri nei loro confronti viene considerato con sospetto. Ripercorri la strada che ieri ti ha condotto alla piazza e ben presto ti ritrovi nel porto. L'*Azaktana* è ancora ormeggiata alla banchina, e, mentre cammini lungo le mura del porto in direzione del quartiere meridionale della città, saluti l'equipaggio con un gesto della mano. Trovi senza difficoltà il Magazzino di Grosta: si tratta di un edificio, provato dalle intemperie, che occupa la gran parte della sezione del porto che si affaccia sul mare. L'entrata principale è sorvegliata da due mytheniani, muscolosi e dall'espressione truce, con lunghi baffi neri e setosi, che si spostano con riluttanza per farti entrare. Una volta nell'emporio vieni accolto da un uomo grasso e calvo che ti sorride appena. Si pulisce le mani sul grembiule a strisce e ti chiede in cosa può esserti utile. Quando gli chiedi se sa dove si trovi il Principe Karvas di Siyen, il sorriso lascia immediatamente il posto ad una espressione sospettosa, e la diffidenza è tale che l'uomo indietreggia addirittura di un paio di passi. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che egli ti crede un assassino giunto a Mydnight per scovare il principe e ucciderlo. L'uomo guarda nervosamente i due mytheniani che stanno facendo la guardia alla porta. Capisci che devi agire in fretta se desideri fugare i suoi timori ed evitare lo scontro con le sentinelle.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **192**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **243**.

49

Nell'attimo in cui tocchi la levetta, vi è una tremenda esplosione di luce gialla, e un dolore lancinante risale il tuo braccio per esploderti in corpo: perdi 10 punti di Resistenza.

Se sopravvivi a questa grave ferita, vai al **69**.

50

Sadanzo emette un flebile lamento quando il tuo colpo fatale gli trafigge il cuore. Cade in ginocchio, e la gemma nella sua mano si disintegra all'improvviso e si riduce

in polvere. Con l'ultimo barlume di forza che gli resta, egli ti lancia contro la sua spada, ma tu ti scansi di lato evitando il colpo. Un attimo dopo Sadanzo stramazza a terra privo di vita.

La distruzione della gemma di Sadanzo libera i nobili siyenesi dalla sua influenza malvagia, che li aveva privati di qualsiasi volontà. Il Maresciallo Phedros ordina immediatamente che le porte della città vengano chiuse e poi comanda alla Guardia Reale e alla Cavalleria di Corte di dare la caccia ai cavalieri predoni in ogni quartiere di Seroa e di fare giustizia. Mentre i nobili soldati si affrettano ad ubbidire, Phedros si volta verso il Principe Karvas e lo stringe in un abbraccio. "Benvenuto a casa, ragazzo mio" egli dice, la voce rotta dall'emozione, "benvenuto a casa... Re Karvas".

Vai al **148**.

51

Acraban ripete l'ordine e grida a Kuo, il timoniere, di fermare la discesa e cominciare a risalire. La poppa della *Starstrider* si solleva e le tavole di legno del ponte si inclinano dolcemente a sinistra. Ma ecco che un secondo assordante *crack!* esplode sotto la prua e scuote violentemente l'intera navicella, facendoti cadere sul ponte. Acraban chiede immediatamente ai suoi uomini di valutare i danni subiti, e prontamente ciascun membro dell'equipaggio gli risponde: la *Starstrider* è stata colpita di striscio da un fascio di energia che ha squarciato il fasciame di lamiere e danneggiato uno dei due stabilizzatori interni che servono alla navicella per mantenere il livello di volo. L'imbarcazione smette di salire e comincia ad andare alla deriva verso dritta. Il cambiamento di rotta è accompagnato da una vibrazione che percorre il ponte e l'intera struttura della nave.

Il cielo circostante è ora una massa ribollente di nubi nere illuminate dalla luce bianco-azzurra dei fasci di lampi. La nave attraversa una nuvola scura, e subito l'odore metallico dell'ozono ti riempie le narici. Il gas maleodorante non ti procura alcun danno, grazie alle tue arti innate Ramastan della Difesa che ti proteggono, e nemmeno Acraban subisce danni poiché le sue arti magiche riescono a contrastare la forza del gas, ma per il Principe Karvas e per la ciurma l'effetto è immediato e devastante: portandosi le mani alla gola, perdono l'equilibrio e crollano sul ponte, tossendo e sputando mentre cercano disperatamente di respirare. Acraban ti grida di afferrare il timone, mentre egli scende di sotto a riparare lo stabilizzatore danneggiato. Ubbidisci immediatamente e togli il timone dalle mani di Kuo, che sta scivolando a terra quasi privo di sensi. La nube passa, e lentamente l'equipaggio si riprende, ma ecco che vi si presenta un nuovo pericolo: la *Starstrider* si sta muovendo verso due grandi fessure attive, parallele e distanti l'una dall'altra circa trenta metri. Il sudore ti riga il viso mentre cerchi disperatamente di mantenere la navicella su una rotta tale da passare in mezzo alle due fessure e salvi la *Starstrider* dai fasci crepitanti di energia che, ruggendo, si levano da profondità abissali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e degli Elementi, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è tra 0 e 2, vai al **201**.

continua

Se va da 3 a 7, vai al **179**.
Se è 8 o piú, vai al **42**.

52

Entrate nel villaggio di Voshno e percorrete al trotto la strada principale, passando davanti a negozi dalle vetrine impolverate e a case basse. Arrivate infine nella piazza del mercato. Gli abitanti del villaggio sono gente taciturna e poco amichevole, che, presi dalle loro faccende, vi degnano a malapena di un'occhiata distratta. Ad est della piazza vedete un viale lastricato - Shaney Street - che porta al fiume. Un arco di pallida pietra rosata si erge all'imbocco del Ponte di Voshno: la superficie è segnata dalle tracce delle innumerevoli battaglie disperate che si sono combattute qui nel passato.

Ti ricordi del consiglio che ti ha dato l'uomo di nome Daventi alla Pietra di Oridon: egli ti aveva detto che il Ponte di Voshno era stato occupato dai briganti di Cavalia che esigono un pesante pedaggio da parte di chiunque voglia passare sulla sponda opposta. Dici a Karvas quello che sai, ed egli è dell'opinione che è meglio non pagare il pedaggio e proseguire verso nord.

A tre miglia da Voshno vedi una piccola fattoria sulla riva del fiume. La fattoria è dotata di un mulino, la cui ruota gira lentamente macinando il grano del fattore. Accanto al mulino noti una zattera ormeggiata ad un moletto di legno. Il fattore sta lavorando in un campo vicino e, quando vi vede, vi saluta con un cenno del braccio. Vi fermate a chiedergli se potrebbe gentilmente traghettare voi e i vostri cavalli al di là del fiume.

"Con piacere, signori" risponde sorridendo. "Il prezzo non è alto: otto Lune".

Se decidi di pagare al fattore otto Lune (o l'equivalente di due Corone d'Oro), vai al **193**.

Se non hai denaro a sufficienza, o preferisci rifiutare l'offerta, vai al **32**.

53

Raggiungete il luogo scelto come riparo, smontate da cavallo e cominciate e preparare un campo di fortuna nella piccola gola. Karvas ha difficoltà a rimanere sveglio, perciò ti offri di fare tu il primo turno di guardia. Nel corso della veglia non succede nulla, e quando Karvas ti dà il cambio, tu ti stringi il caldo mantello attorno alle spalle e ti corichi per dormire.

Ti sembra di avere appena chiuso gli occhi quando vieni svegliato da un verso acuto e spaventoso. Karvas è in piedi vicino a te, pronto al combattimento, spada alla mano. Ti alzi subito, ed egli ti indica il cielo con un dito. Levi lo sguardo e a malapena riesci a scorgere la sagoma scura di una creatura alata che volteggia in ampi cerchi proprio sopra la sporgenza di granito. Le grida acute hanno spaventato i cavalli e subito cerchi di calmarli per timore che si imbizzariscano e scappino. Per due volte la creatura volteggia in aria prima di scendere e atterrare sul sentiero; piega le ali dietro il corpo pallido, e tu vedi che il suo torso è muscoloso e coperto da centinaia di corni appuntiti. Dalle fauci spalancate dell'essere esce una bava schiumosa, mentre gli occhi sottili da rettile emettono una fredda luce gialla. La creatura avanza lentamente verso di voi e all'improvviso capisci

quali sono le sue intenzioni: ha bisogno disperato di cibo ed è mossa solo dal desiderio di divorare i vostri cavalli.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **102**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **210**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **28**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **301**.

54

Karvas emerge dal suo nascondiglio e ti raggiunge. Assieme osservate i carri e i cavalieri allontanarsi fino a quando non sono che un puntino all'orizzonte.

La notte cala dopo un'ora che avete ripreso a camminare, ma le luci lontane di Bakhasa riescono comunque a guidarvi, permettendovi cosí di proseguire velocemente. La città è illuminata da centinaia di torce che segnano la linea esterna delle antiche mura e delle torri agli angoli di queste. I fuochi illuminano anche la superficie del Fiume Tehda che attraversa il centro di Bakhasa. A sud della città, file di barconi carichi di legname sono ormeggiate lungo entrambe le rive. Grazie alla copertura del buio, tu e Karvas riuscite a muovervi attraverso gli insediamenti al di fuori delle mura senza essere visti. Quando, alla fine, sentite l'orologio della città che batte la mezzanotte, vi ritrovate su una collinetta prospiciente la strada che conduce alla porta occidentale di Bakhasa. Servendoti della tua capacità di vedere al buio, percorri con lo sguardo le mura perimetrali e prendi mentalmente nota della posizione delle sentinelle. Ve ne sono di piú sull'ampia arcata di pietra sotto la quale scorre il fiume, che in quel punto esce dalla città. Il Principe Karvas è ansioso di entrare a Bakhasa prima dell'alba e ti chiede qual è la migliore via d'accesso. Consapevole del fatto che sarebbe piú facile prendere i cavalli quando gli abitanti sono ancora immersi nel sonno, ripercorri con lo sguardo il perimetro e decidi da dove entrare.

Se decidi di imboccare la porta orientale, vai al **311**.

Se preferisci tentare di entrare attraverso la porta occidentale, vai al **94**.

55

È buio da piú di due ore e i vostri cavalli hanno esaurito quasi tutte le loro energie quando scorgete infine la città di Varedo, simile a un faro della speranza sull'orizzonte settentrionale della Pianura Lucien. Le sue torri, le torrette e le forti mura perimetrali di pietra bianchissima riflettono stranamente la luce della luna. Il Principe Karvas è felice di essersi lasciato la provincia di Cavalia alle spalle e spera di trovare accoglienza migliore a Varedo. La città e il territorio che la circonda sono sempre stati fedeli alla Casata di Oridon. Il suo governatore, il Barone Lodamos, era un amico e consigliere militare di suo padre, Re Oridon, e il principe non crede che Lodamos si sia potuto alleare alle forze di Sadanzo, uomo da lui sempre disprezzato.

Mentre vi avvicinate alla porta della città, vedi che le bandiere blu di Varedo stanno sventolando a mezz'asta. È una vista che rassicura Karvas, perché significa che la città è ancora in lutto per la morte di suo padre. Se

Lodamos si fosse unito a Sadanzo, non ci sarebbe stato alcun segno di rispetto alla memoria del re. Dapprima le sentinelle si rifiutano di farvi entrare, poiché le porte della città sono ben pattugliate durante la notte, ma quando Karvas chiede di vedere il Capitano delle Guardie Dunwayne, la questione viene risolta in fretta. Sia Karvas che Dunwayne hanno frequentato l'accademia militare di Seroa, dove hanno trascorso sette anni insieme ad imparare le arti marziali. Durante quegli anni i due sono diventati ottimi amici, e solo quando Karvas fu costretto all'esilio forzato nella lontana Sheasu la loro amicizia si è interrotta. Quando alla fine Dunwayne arriva alla porta della città, i due uomini si salutano con grande affetto. Karvas spiega all'amico con quanta urgenza dobbiate raggiungere Seroa, e l'altro dice che farà quanto è in suo potere per aiutarvi. Vi dà cavalli freschi e vi scorta personalmente attraverso le strade illuminate dalle torce fino alla cittadella dove risiede il Barone Lodamos. Servendosi del suo rango e della sua influenza, Dunwayne riesce a far risvegliare il Ciambellano Gant, aiutante del barone. Gant non riesce a credere ai propri occhi quando vede Karvas. Ordina alla propria guardia personale di scortarvi alla sala principale della cittadella, mentre egli stesso si incarica di svegliare il barone e di avvertirlo del vostro arrivo. Karvas augura a Dunwayne la buonanotte, poiché l'ufficiale deve ritornare al suo dovere, ma i due promettono di rivedersi presto, dopo che Karvas sarà stato incoronato Re.

Una volta raggiunta la sala principale, le guardie del Ciambellano se ne vanno, e voi trascorrete i minuti di attesa ad ammirare i ritratti della famiglia reale che adornano le pareti della sontuosa sala; i quadri ritraggono tutti i re di Siyen, e Karvas si augura un giorno di vedere il proprio ritratto appeso qui assieme a quello degli altri regnanti. Poi sentite un rumore di passi che si avvicinano alle porte chiuse della sala ed entrambi vi mettete sull'attenti, pronti a salutare il Barone Lodamos. Ma quando le grandi porte si spalancano, vedete che a ricevervi non c'è Lodamos, bensí un'unità armata di soldati, capitanati da un Maresciallo delle Guardie dall'espressione assai poco amichevole.

"Consegnate le armi!" comanda l'uomo, mentre i suoi soldati entrano nella sala e si affrettano a circondarvi. Sbalorditi per quell'ostile accoglienza del tutto inattesa, ubbidite agli ordini del Maresciallo e deponete le armi a terra.

Se possiedi un Pugnale di Pietra, vai al **36**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **247**.



56

Spingi la porta con la punta dello stivale, e questa si apre rivelando una stanza sontuosamente arredata. Preziosi arazzi decorano le pareti, mentre ornamenti dorati scin-

tillano su scansie laccate e in nicchie di legno riccamente intagliate. Cammini sul pavimento coperto di tappeti di seta e raggiungi un'alta finestra dall'altra parte della stanza. Da qui si può vedere tutta Cavalia, i suoi tetti e le guglie scintillanti nel sole del pomeriggio. Di sotto vedi alcuni cavalieri della cittadella, i bianchi pennacchi che sventolano sull'asta delle lance, mentre i cavalli attraversano il ponte levatoio e scendono al galoppo leggero lungo l'ampio viale fiancheggiato da eleganti negozi.

L'aura maligna che avevi avvertito dall'altra parte della porta è ora piú forte, ma non ha origine in questa stanza: viene invece da una camera adiacente, separata da quella in cui vi trovate da pesanti tendaggi di velluto.

Se decidi di spostare le tende e investigare sulla fonte del male, vai al **178**.

Se preferisci controllare la stanza in cui vi trovate, vai al **288**.

57

Al tuo grido di avvertimento Acraban si ferma immediatamente, ma è troppo tardi poiché il giovane mago ha già posato un piede sul bordo della trappola nascosta. Senti il rumore di rami che si spezzano, seguito dal grido di Acraban che scompare tra i rami che ricoprivano la trappola.

Temendo il peggio, ti precipiti in avanti per aiutarlo, ma ecco che vedi il giovane uscire dalla fossa davanti a te, sollevato dalla forza di un incantesimo di levitazione evocato in tutta fretta. Le arti magiche che possiedi e le sue reazioni fulminee lo hanno salvato da una fine atroce: sul fondo della fossa, infatti, vedi conficcati dei pali di legno appuntiti. Sfortunatamente Acraban non è sopravvissuto indenne, poiché ha le mani e i piedi coperti da graffi profondi.

Servendoti delle tue facoltà curative Ramas, medichi le ferite del giovane e le fai cicatrizzare immediatamente. Questo sforzo, però, ti costa 3 punti di Resistenza. Quando Acraban si è ripreso completamente, girate attorno al bordo della seconda trappola e proseguite lungo il tortuoso sentiero.

Vai al **282**.



58

Dopo aver finito le vostre transazioni, tu e Karvas salutate il mercante e ritornate ai cavalli. Consapevoli del fatto che ancora molte miglia vi separano dalla meta, rimontate in sella e vi avviate lungo la Pikestaff Way, la strada principale della città che conduce alla porta orientale.

Vai al **230**.

59

Il mattino seguente, prima dell'alba, ti incontri con Karvas e Sainus, e insieme andate a prendere i cavalli

alle stalle. Montate in sella, e il vecchio tutore vi augura buona fortuna e consegna al principe un borsello contenente cinquanta Orla, una cifra che potrebbe risultarvi utile durante il viaggio verso Seroa. L'alba sorge mentre state lasciando l'abitazione di Sainus, e tu senti un campanello risuonare per le vie della città: il coprifuoco è finito. Passate al trotto per le strade del quartiere settentrionale ed imboccate un ampio viale che conduce direttamente alla porta orientale della città. Le sentinelle qui appostate stanno aprendo il cancello, e tu e Karvas spronate i cavalli e partite al galoppo verso il sole che sorge.

La giornata è serena, e avanzate speditamente senza intoppi lungo il sentiero che conduce verso est al Fiume Sero. Al calar della notte avete coperto piú di 75 miglia e avete raggiunto il piccolo villaggio di Xaia. Ormeggiato alla banchina c'è un grande barcone per la navigazione fluviale. Il maestoso vascello è illuminato da centinaia di lanterne colorate appese agli alberi e alle ringhiere del ponte. Legate i cavalli a un palo e poi vi affrettate verso un uomo magro che indossa un mantello nero, seduto ad un tavolino in cima alla banchina. L'uomo è intento a contare Orla e a sistemarle in piccoli gruzzoli di venti monete ciascuno. Karvas chiede se è possibile acquistare due biglietti per Seroa, ma l'uomo scuote la testa e ti dice che i biglietti sono stati tutti venduti. La nave partirà tra un'ora e tutti i posti a bordo sono esauriti.

"Con un po' di fortuna potreste riuscire a convincere un paio di passeggeri a vendervi i loro biglietti" dice. "Quelli che non sono ancora a bordo sono laggiú alla Locanda della Corona, a bere". Si gratta il mento ispido e punta un dito in direzione di una taverna dall'aspetto piuttosto decadente, appollaiata sulla riva del fiume.

Se decidi di recarti alla Taverna della Corona, vai al **256**.

Se preferisci tentare di corrompere il venditore di biglietti affinché vi lasci salire a bordo, vai al **202**.

60 *(fig. 4)*

Tiri le redini del cavallo, lo volti ed estrai l'Arma Ramas dal fodero. Karvas ti raggiunge e volta anch'egli il cavallo, mettendosi al tuo fianco. I bakhasiani hanno rallentato e si sono fermati a meno di trenta metri da voi: il loro capo sta gridando e scuotendo il pugno verso di voi in segno di vittoria. Senti la sua rozza risata e guardi con crescente timore mentre la sua asta si allunga e si trasforma in una lancia da torneo dalla punta affilata. Il guerriero dall'armatura nera ti sfida a tenzone, chiedendoti di affrontarlo in un combattimento a due, e dal momento che il tronco in fiamme vi blocca il passaggio, non ti resta altro che accettare. Sollevi l'arma, lanci il tuo grido di battaglia - "Per Sommerlund e per i Ramas!" - e sproni il tuo cavallo verso l'avversario.

Zhakka (guerriero - mago):
Combattività 42 Resistenza 36

Potrai combattere un unico scontro perché l'impeto della tua galoppata ti farà oltrepassare l'avversario.

Se in quest'unico scontro subisci una perdita di Resistenza maggiore di quella del tuo avversario, vai al **40**.

continua



(fig. 4) Il guerriero con l'armatura nera ti sfida.

Se il tuo avversario subisce una perdita di Resistenza maggiore della tua, vai al **297**.

Se entrambi subite la medesima perdita di Resistenza, vai al **143**.

61

Il Principe Karvas denuncia Sadanzo come assassino e traditore, e tu mostri la pergamena che hai trovato nella cassaforte del Barone come prova del suo tradimento. Il Maresciallo emette un'esclamazione soffocata quando legge le parole dell'infame contratto e ordina alla Guardia Reale di arrestare immediatamente Sadanzo. "Portate il traditore alle prigioni di palazzo" comanda. A quelle parole, gran parte della folla ammutolita esplode in grida di approvazione, mentre alcuni sostenitori di Sadanzo, che tentano codardamente di squagliarsela dalla piazza, vengono immediatamente bloccati. Il Maresciallo Phedros ordina che le porte della città vengano chiuse e poi comanda alla Guardia Reale e alla Cavalleria di Corte di dare la caccia ai cavalieri predoni in ogni quartiere di Seroa e di fare giustizia. Mentre i nobili soldati si affrettano ad ubbidire, Phedros si volta verso il Principe Karvas e lo stringe in un abbraccio. "Benvenuto a casa, ragazzo mio" egli dice, la voce rotta dall'emozione, "benvenuto a casa... Re Karvas".

Vai al **270**.

62

Guardi Karvas e muovi il capo in modo quasi impercettibile. Il principe stringe gli occhi segnalandoti cosí che ha capito le tue intenzioni di fuga.

Affondi i talloni nei fianchi del tuo cavallo, ed esso si leva all'improvviso sulle zampe posteriori scalciando in aria con quelle anteriori. Il Primo Cavaliere tira le redini e volta il suo cavallo per evitare di venire colpito dagli zoccoli del tuo. In quel momento ti appiattisci sul collo del tuo stallone e lo sproni in avanti. Gli altri soldati serrano i ranghi per impedirti la fuga, ma il tuo cavallo galoppa veloce, si lancia in avanti e si fa strada aprendosi un varco. Mentre ti allontani veloce senti un grido, e il sangue ti si ghiaccia nelle vene: è la voce del principe. Ti volti e vedi che Karvas è stato disarcionato e ora giace a terra, bloccato dagli zoccoli inquieti del cavallo dell'ufficiale.

"Arrenditi, uomo del Nord!" intima l'arrogante Cavaliere, "altrimenti il tuo compagno morirà!"

Tiri le redini con riluttanza e sollevi la mano. Meglio arrendersi e sopravvivere per combattere un'altra volta che lasciare che il Principe Karvas venga ucciso da quel giovane arrogante.

Vai al **130**.

63

Il viaggio verso Siyen comincia il giorno seguente, un'ora dopo il sorgere del sole. Dopo aver salutato per l'ultima volta la tomba dell'amata Amarelda, Karvas raccoglie i pochi averi, libera gli animali e poi si fa issare a bordo della *Starstrider* insieme a voi. Vi restano ancora venticinque giorni prima del Giorno del Raccolto, momento in cui avverrà l'incoronazione a Seroa. Secondo i calcoli di Acraban, il viaggio dovrebbe durare non piú di dodici giorni, una notizia che risolleva gli animi poiché ciò significa che il principe dovrebbe arrivare in tempo per poter mandare all'aria i piani del Barone Sadanzo.

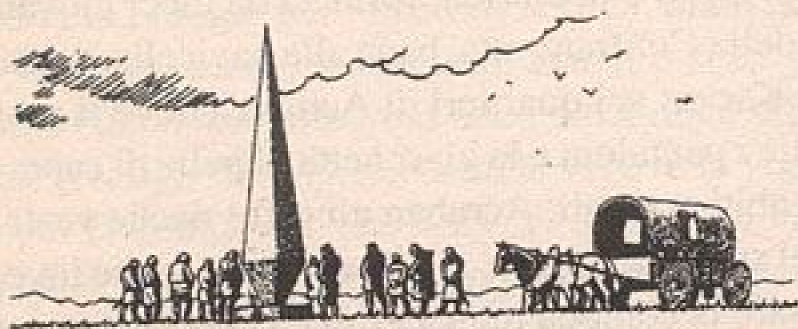
Mentre le acque del Canale di Sheasu scorrono veloci sotto lo scafo e la ciurma, formata da dieci giovani accoliti della Confraternita, bada alla navicella, tu accompagni Karvas nei quartieri di Acraban, dove il principe si toglie i pantaloni e la giacchetta di pelle di capra e indossa abiti normali. Acraban gli offre ricche vesti consone al suo stato regale, ma il principe sceglie invece di indossare la comoda tunica grigia, i pantaloni e il mantello di un viaggiatore di Sommerlund.

"Ho giurato ad Amarelda che un giorno avrei fatto ritorno a Siyen" dice Karvas, chiudendo la spilla del mantello. "Ma non mi sarei mai aspettato di tornare cosí, vestito da uomo del Nord e a bordo di una navicella volante!"

Per tre giorni e tre notti la *Starstrider* viaggia verso est sopra le foreste vergini delle distese del Kelderwaste, una regione dove pochi esseri umani hanno messo piede. La tua curiosità naturale ti spinge a voler saperne di piú su questa regione misteriosa, ma non riesci a vedere niente a causa di una fitta coltre di vapore e nuvole che cela gli alberi alla tua vista. Solo nel pomeriggio del quarto giorno scorgi delle aperture nelle nubi, e, sotto di queste, una foresta densissima e tratti di scura roccia vulcanica. Senti in lontananza un rumore simile ad un rombo di tuono, e subito i tuoi sensi Ramas percepiscono che la pressione dell'aria circostante comincerà a salire e a scendere in modo imprevedibile.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai al **156**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **235**.



64

Grazie alla velocità e alla potenza dei vostri stalloni tu e Karvas vi allontanate rapidamente e raggiungete presto il cancello della fortezza. Smontate di sella e conducete i cavalli all'interno. Al di là delle mura semidistrutte vi è una torre di struttura cilindrica. La parte superiore è completamente crollata, e attorno alla base vi sono grossi pezzi di muro e tanta polvere. Dove una volta vi era un portale di bronzo ora non c'è che un foro, annerito dalla cenere, che immette in una sala. Tu e Karvas vi affrettate verso l'entrata per ripararvi dalla pioggia torrenziale.

Le sculture e le decorazioni sulle pareti e sul soffitto ti dicono che un tempo questa torre era abitata dai Maghi Antichi. Tu e Karvas, affascinati dai bassorilievi delle pareti, decidete di separarvi per esplorare ulteriormente la sala. In un'alcova sulla parete nord scopri una statua dedicata al dio Ramas. Ciuffetti di Erba Vigorilla selvatica crescono attorno alla sua base: ve n'è abbastanza per tre pozioni (ciascuna pozione è un Oggetto dello Zaino e restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo un combattimento).

Stai esaminando la statua piú da vicino quando, all'improvviso, senti il grido di allarme di Karvas.

Vai al **177**.

65

Reciti silenziosamente le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controllo Mentale* - e concentri il suo potere sui due bellimbusti di Cavalia. Malgrado la loro pompa e il loro fare altezzoso, i due hanno entrambi volontà molto deboli e ubbidiscono immediatamente al tuo comando mentale. Chiedi loro di consegnare i biglietti a te e al Principe Karvas, ed essi non oppongono alcuna resistenza. (Annota sul tuo Registro di Guerra il Biglietto come Oggetto Speciale che porti nella tasca dei pantaloni. Non devi rinunciare a nessun altro oggetto in favore del biglietto, se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso.)

Avendo ottenuto ciò che volevi, ordini mentalmente ai due cavaliani di dimenticare il loro progetto di visitare Seroa per la cerimonia dell'incoronazione e di tornare alla taverna e trascorrere il resto della notte a bere vino.

Vai al **2**.

66

Ti servi delle tue avanzate capacità Ramas mentre tenti di aprire la serratura. Estrai un numero dalla Tabella del

Destino. Se possiedi un Pugnale, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 3 o meno, vai al **233**.
Se è 4 o piú, vai al **279**.

67

È da molto tempo che il Principe Karvas non visita Cavalia, ciò nonostante riesce ancora a ricordare qual è la via piú rapida per raggiungere la porta orientale della città. Cavalcate veloci e riuscite cosí ad evitare le pattuglie di soldati che vi stanno dando la caccia. La vostra fuga potrebbe avere vita breve perché la porta della città potrebbe essere stata sbarrata, ma per una volta la fortuna è dalla vostra. Quando giungete nei pressi del cancello, scoprite che un carro ha perso una ruota e che l'asse rotto blocca i grandi portali di legno. Una dozzina di guardie sta cercando di spostare il carro di peso, in modo da poter abbassare la saracinesca.

Lanciando grida di incitamento e appiattendoti contro il collo del cavallo, vedi il principe passare veloce sotto le punte della saracinesca. Tu fai lo stesso e lo segui da vicino mentre egli si allontana al galoppo da Cavalia lungo la strada che prosegue verso est in direzione di Varedo.

Per piú di un'ora cavalcate senza fermarvi fino a quando i vostri cavalli si rifiutano di fare un altro passo. Sono bestie giovani, sprovviste della muscolatura e dell'energia dei vostri stalloni bhanariani, ma sono sane e vi condurranno a destinazione senza problemi. Dopo averle lasciate riposare per un po', proseguite il vostro cammino fino al crepuscolo. Quando il buio è totale, vi allontanate dalla strada e vi riparate per la notte in un boschetto vicino. Durante la sosta, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **171**.

68

Vieni scaraventato con violenza oltre il ponte e vai a sbattere contro un tubo d'acciaio, perdendo 5 punti di Resistenza.

Se sopravvivi alla violenza dell'impatto, vai al **295**.

69

Il Principe Karvas ti afferra con cautela sotto le braccia e ti aiuta ad alzarti. Tu lo ringrazi e, quando il dolore si è attenuato, ti avvicini nuovamente alla porta. I tuoi sensi ti dicono che l'incantesimo ha perduto il suo effetto e che ogni magia è scomparsa.

Spingi la porta con la punta dello stivale, e questa si apre rivelando una stanza sontuosamente arredata. Preziosi arazzi decorano le pareti, mentre ornamenti dorati scintillano su scansie laccate e in nicchie di legno riccamente intagliate. Cammini sul pavimento coperto di tappeti di seta e raggiungi un'alta finestra dall'altra parte della stanza. Da qui si può vedere tutta Cavalia, i suoi tetti e le guglie scintillanti nel sole del pomeriggio. Di sotto vedi alcuni cavalieri della cittadella, i bianchi pennacchi che sventolano sulle aste delle lance, mentre i cavalli

attraversano il ponte levatoio e scendono al galoppo leggero lungo l'ampio viale fiancheggiato da eleganti negozi.

L'aura maligna che avevi avvertito dall'altra parte della porta è ora piú forte, ma non ha origine in questa stanza: viene invece da una camera adiacente, separata da quella in cui vi trovate da pesanti tendaggi di velluto.

Se decidi di spostare le tende e investigare sulla fonte del male, vai al **178**.

Se preferisci controllare la stanza in cui vi trovate, vai al **288**.

70

Lodamos invia un ordine urgente al comandante della cavalleria, il Capitano Sneida, affinché riunisca una truppa di uomini e cavalli scelti pronta a partire in meno di un'ora.

"Sneida è un soldato incredibilmente abile e conosce la strada per Seroa meglio di chiunque altro nella provincia" spiega Lodamos. "Egli vi scorterà assieme alla sua truppa per far sí che nulla ritardi il vostro viaggio verso la capitale".

La cittadella addormentata di Varedo si anima improvvisamente mentre fervono i preparativi per la vostra partenza. Lodamos vi accompagna alle stalle e vi fa scegliere tra i cavalli migliori della sua scuderia. Karvas sceglie un giovane stallone nero, mentre tu preferisci una cavalla saura. Lodamos approva la scelta: i vostri cavalli sono forti e veloci, qualità essenziali se volete raggiungere Seroa in tempo. Mentre gli animali vengono sellati, incontrate il Capitano delle Guardie Sneida e gli uomini della scorta. Rimani favorevolmente colpito dalla loro disponibilità ad intraprendere senza indugio questa inaspettata missione e dalla professionalità con cui si preparano a partire.

Il Barone Lodamos vi augura buon viaggio e successo per la vostra missione mentre montate in sella e vi accingete a lasciare la cittadella. È ancora buio quando la vostra scorta vi guida fuori da Varedo e poi verso est lungo una strada che conduce a Oberra. Quando l'oscurità lascia il posto alla luce dorata del sole che sorge, la truppa dispiega la bandiera personale di Lodamos, portata con orgoglio in testa alla colonna. È una bandiera azzurra bordata da trecce dorate e ritrae una civetta che stringe tra gli artigli una spada. Karvas ti spiega che quei simboli rappresentano il motto di Lodamos: *Saggezza e Forza*. La bandiera vi è d'aiuto poiché, mentre il giorno avanza, tutti i viaggiatori che incontrate sulla strada si fanno da parte per lasciarvi passare non appena riconoscono lo stemma di Lodamos.

Cavalcate per tutto il giorno percorrendo piú di cento miglia, ed è ormai il crepuscolo quando Sneida conduce la truppa al castello fortificato di Lord Jopas, il fratello minore del Barone Lodamos. Trascorrete qui la notte, e il mattino seguente ai soldati vengono fornite cavalcature fresche per affrontare la lunga giornata di viaggio tra le Colline Lucien. Questa regione è una delle grandi bellezze naturali di Siyen e tu guardi ammirato i castelli, le magioni e le ricche vallate boscose che si spiegano davanti ai tuoi occhi mentre avanzate sul sen-

tiero che porta a Oberra. Al calar della notte siete ancora all'interno dei confini di questa terra boscosa. Il capitano Sneida non vuole accamparsi per la notte nella foresta poiché in essa trovano rifugio branchi di lupi selvaggi che potrebbero essere tentati dall'odore dei vostri cavalli. Egli incita perciò la truppa a continuare per diverse miglia fino a quando non raggiungete il castello del Barone Jayde, comandante della Provincia di Lucien e amico fidato del Barone Lodamos.

La pattuglia attraversa a cavallo i cancelli aperti e illuminati dalla luce delle torce e si ferma in un cortile interno di fronte alla grande residenza del Barone Jayde. Adiacenti ai cancelli sono le stalle e i maneggi. Il Capitano Sneida ordina ai suoi uomini di mettere i cavalli all'interno del recinto, mentre egli si recherà ad informare il Barone Jayde del vostro arrivo. Stai conducendo il tuo cavallo per le redini all'interno del maneggio quando, all'improvviso, il tuo sesto senso Ramas ti avverte della presenza di un pericolo. Ti guardi attorno e capisci che c'è qualcosa di strano: da quando siete arrivati al castello non avete visto segno alcuno né del Barone Jayde né dei suoi uomini. La residenza sembra completamente deserta. Poi senti il capitano Sneida salutare qualcuno, guardi verso il castello e vedi la figura di un uomo robusto in piedi sulla soglia, in cima a una grande scalinata di pietra chiara. "Ben trovato, Barone Jayde" dice Sneida, ma il suo amichevole saluto non riceve risposta alcuna. L'uomo è completamente immobile, e il suo pallido viso rotondo è completamente inespressivo. Sneida si avvicina accelerando il passo ed è a metà scalinata quando la rotonda figura del Barone Jayde cade giú per le scale e atterra rigida a faccia all'ingiú sul lastricato del cortile. La paura ti stringe il cuore come una morsa quando vedi uno stiletto sporgere dalle scapole dell'uomo.

Un attimo dopo scatta la trappola. All'improvviso un lato del cortile pullula di soldati dall'espressione truce armati di balestra. "Imboscata!" grida il Capitano Sneida. È l'ultima parola che pronuncerà: in risposta al suo grido d'avvertimento, i soldati fanno partire una pioggia di frecce che uccide il capitano e quattro dei suoi uomini. Mentre i feriti gridano e cadono, tu trascini Karvas a terra con te nel disperato tentativo di salvarlo dalle frecce.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi1.

Se il totale è 4 o meno, vai al **261**.
Se è 5 o piú, vai al **6**.

71

Guardi il barcone vicino con il carico di legna assicurato al ponte, e un piano audace prende forma nella tua mente. Facendo ricorso al tuo potere magico del Regno Antico, stringi le dita della mano destra e pronunci le parole dell'incantesimo *Pugno Invisibile*; poi indirizzi il pugno verso un gancio che assicura il telone che ricopre i tronchi su uno dei barconi. Il gancio si spacca, e, con un gran rumore, il telone si strappa in due. Poi con uno spaventoso fragore, quattro o cinque tra i tronchi piú grossi rotolano giú per il ponte del barcone e cadono in acqua. Trasportati dalla forte corrente, i tronchi sbatto-

no violentemente contro gli altri barconi ormeggiati lungo la riva, aprendo delle falle negli scafi. Quando una sentinella si accorge che uno dei barconi sta affondando, dà l'allarme e raccoglie una piccola pattuglia per tentare di salvare il prezioso carico.

Approfittando del momento di confusione, tu e Karvas vi muovete verso l'arcata e passate sotto senza essere notati.

Vai al **304**.

72

I tuoi peggiori timori trovano conferma quando all'improvviso senti un fragore spaventoso. Levi lo sguardo e alla tua destra vedi un solido muro d'acqua che precipita dal fianco della montagna verso il sentiero. Terrorizzati dall'idea di venire investiti dalla valanga d'acqua e fango, tu e Karvas lasciate il sentiero al galoppo e vi dirigete verso le rovine della fortezza.

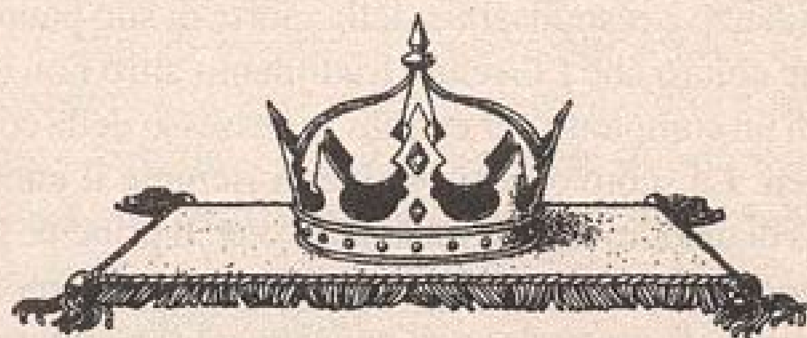
Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 3 o meno, vai al **289**.
Se è 4 o piú, vai al **64**.

73

Il Maggiore Inquisitore afferra un corno da caccia che porta appeso al collo, lo avvicina alle labbra e ci soffia dentro con grande forza. La sgradevole nota diventa sempre piú acuta fino non essere piú udita. Un attimo dopo, un dolore lancinante ti esplode nella testa. Sollevi le mani come a proteggerti il capo, poi fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico per contrattaccare l'assalto del Maggiore, e fortunatamente il dolore comincia a diminuire. Ma Karvas non può fare ricorso a una simile protezione, e tu capisci che un attacco di questa intensità, e lanciato a distanza cosí ravvicinata, potrebbe paralizzarlo oppure ucciderlo in pochi secondi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai all'**81**.
Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **344**.
Se non possiedi queste Arti Superiori, preferisci non usarle, o non hai raggiunto il rango di addestramento Ramas richiesto, vai al **25**.



74

Il cambio che ti offre l'impiegato della Sala è di quattro Torq di Sheasu per una Corona d'Oro. Puoi cambiare quante Corone d'Oro desideri, ma ricordati di modificare il contenuto della Borsa nel Registro di Guerra.

Una volta completata la transazione, puoi metterti in fila per parlare al Sovrintendente andando al **127**.

75

Posizioni la manopola sul secondo numero, ed ecco che la porta della cassaforte si spalanca rivelando una pergamena chiarissima, chiusa da un nastro e con il sigillo di ceralacca di Sadanzo. Srotoli la pergamena e rimani sbalordito quando leggi ciò che essa contiene, ovvero un contratto tra il Barone Sadanzo e la Corporazione degli Assassini di Avalar. In esso si dice che la Corporazione si prenderà l'incarico di uccidere Re Oridon in cambio di ventimila Orla. Metà di questa somma deve essere pagata in anticipo, mentre l'altra metà dovrà essere versata ad assassinio compiuto. Il sigillo della Corporazione degli Assassini è impresso accanto a quello di Sadanzo a riprova che l'intera somma è stata versata.

Mostri la pergamena a Karvas e vedi il suo viso arrossire d'ira: questo prova al di là di ogni ragionevole dubbio che Sadanzo è responsabile della morte di suo padre, ed è anche chiaro che l'orrendo tradimento altro non è che parte di un complotto per entrare in possesso della corona di Siyen. La sconvolgente scoperta riempie il cuore di Karvas di un odio feroce verso il barone. Il principe giura solennemente di fermare i piani di Sadanzo, di vendicare l'uccisione di suo padre e di consegnare il traditore alla giustizia.

Prendi la Pergamena di Sadanzo e la infili nella tunica. Annotala sul tuo Registro di Guerra come Oggetto Speciale; non c'è bisogno che rinunci ad un altro oggetto in suo favore se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso.

Per proseguire, vai al **198**.

76

La parete non è alta piú di quattro metri, ma la superficie di mattone è in pessimo stato e si sgretola al tuo tocco: arrampicarsi su questo muro è un'impresa davvero difficile.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi una Corda, aggiungi 1.

Se il totale è 5 o meno, vai al **163**.
Se è 6 o piú, vai al **231**.

77

Fai partire il colpo mortale, e anche l'ultimo dei mercenari vola oltre il parapetto del ponte e scompare nelle acque del fiume. Vi è un attimo di silenzio assoluto, seguito da un'esplosione di "evviva!" e di grida di gioia. I cittadini di Voshno si sono riuniti attorno al ponte per assistere alla lotta e ora applaudono alla vostra coraggiosa vittoria. Da piú di un mese questa banda di criminali teneva in ostaggio l'intero villaggio e qualsiasi viaggiatore che volesse attraversare il fiume. Ora il regno del terrore è finito.

Gli abitanti del villaggio insistono affinché tu e Karvas trascorriate la notte come loro ospiti alla Taverna di Fuller, la migliore locanda di Voshno, sulla riva est del fiume. I vostri cavalli vengono condotti nelle stalle, mentre tu e Karvas vi godete una splendida cena a spese del proprietario. Dopo di che vi vengono offerte le stanze migliori della locanda (recuperi 6 punti di Resistenza). Quando vi ritirate per la notte, noti che il Principe Karvas

sorride contento. Dapprima pensi che sia l'effetto dell'ottimo cibo e della birra, ma egli ti dice che non si tratta soltanto di questo e ti spiega che la zona orientale di Voshno è territorio siyenese, parte della sua terra natia. Dopo dieci anni di esilio, egli è riuscito a fare ritorno in patria, e per questa occasione non avrebbe potuto sperare in un benvenuto migliore.

Per proseguire, vai al **283**.

78

"Venite, amico mio" dici a Karvas, "lasciamo in pace questi gentiluomini". Il principe non riesce a credere alle sue orecchie, ma si lascia condurre via per il braccio verso la porta della taverna. "Avete perso la ragione, Grande Maestro?" ti chiede in un sussurro. "Dobbiamo assolutamente avere quei biglietti!"

"E li avremo, signore" rispondi con un'occhiata d'intesa. "Pazientate ancora un po', è tutto ciò che vi chiedo".

Vi allontanate dalla taverna e aspettate nell'ombra di una stradina vicina che i due viaggiatori di Cavalia escano. Poco dopo sentite il suono della campana del battello echeggiare tra le strade del villaggio. Il capitano sta chiamando a bordo i passeggeri: la sua nave salperà per Seroa tra quindici minuti. Vedete molta gente uscire dalla taverna e dirigersi verso la banchina per salire a bordo, ma dei due viaggiatori non c'è traccia. Stai già cominciando a temere di averli persi tra la folla quando, all'improvviso, i due escono dalla taverna. Sono gli ultimi ad andarsene.

Vai al **320**.

79

Entri nella stiva e ti raggomitoli tra le grosse funi. Mentre Karvas riabbassa la pesante botola di ferro, preghi Ishir affinché protegga tutti quelli che si trovano a bordo della *Starstrider* in questo momento cosí difficile. Nello spazio buio e ristretto della stiva, i tuoi sensi diventano ipersensibili ad ogni movimento o rumore proveniente da fuori. Lo stomaco ti si serra quando la navicella comincia a inclinarsi violentemente da una parte e dall'altra, e brividi gelidi ti percorrono la schiena allorché le grida terrorizzate dell'equipaggio sul ponte raggiungono le tue orecchie. Poi senti un improvviso scossone e un rumore sinistro di metallo che scricchiola. Già da parecchi minuti la *Starstrider* stava perdendo quota, ma ora l'angolo di discesa è molto piú acuto. Ti prepari e conti ad alta voce i secondi mentre aspetti il terribile momento dell'impatto. Senti il rumore di rami e tronchi che si spezzano allorché la *Starstrider* entra in collisione con le cime degli alberi. Poi vi è un tremendo scossone quando la poppa della navicella si schianta sul terreno roccioso.

Il violentissimo impatto ti toglie il respiro e ti riempie di graffi (perdi 1 punto di Resistenza), ma i fianchi metallici e le funi che si trovano nella stiva ti hanno sicuramente risparmiato ferite ben piú gravi.

Vai al **101**.

80

Mentre il crepuscolo si avvicina, vi imbattete in un piccolo avvallamento del terreno vicino al sentiero, dove decidete di accamparvi per la notte. Grazie alla tua abi-

lità di cacciatore Ramastan, riesci a pescare due bei pesci, che cucinate alla griglia e consumate per cena. La notte trascorre tranquilla, e all'alba vi alzate e vi rimettete in marcia, seguendo il corso del fiume in direzione nord.

Sta per fare nuovamene buio quando vedete un villaggio piú avanti, lungo la strada. I polverosi edifici di legno sono raggruppati su entrambe le rive del fiume e sono collegati da un robusto ponte di pietra. Un cartello al lato della strada ti dice che vi state avvicinando al villaggio di Voshno.

Se hai visitato la Pietra di Oridon, vai al **52**.
Altrimenti, vai al **155**.



81

Estrai rapidamente il flauto dallo Zaino e suoni una sequenza di note ultrasoniche per contrattaccare l'assalto psichico cui tu e Karvas siete soggetti. L'effetto è immediato e drammatico. Il Principe Karvas si riprende e si raddrizza sulla sella, ma il Maggiore e il suo seguito non se la cavano altrettanto bene. Essi sono immuni al suono del loro corno, ma non a quello del tuo flauto, e tu ti servi delle tue facoltà Ramas per indirizzare le note, che hanno una frequenza piú alta, direttamente contro le loro menti. Ti volti e vedi con soddisfazione che i cavalieri si stanno sparpagliando per la pianura nel tentativo di mettere la maggior distanza possibile tra sé e l'insopportabile suono del tuo flauto, che sta riempiendo le loro menti di un clamore dolorosissimo.

Vai al **144**.

82

Afferri la lancia del soldato, lo fai cadere a terra e poi scappi lungo la via, con il Principe Karvas che ti segue da vicino. Il soldato si alza in piedi barcollando, tenta un inseguimento ma ben presto vi perde di vista ed è costretto ad arrendersi.

Proseguite lungo il viale fiancheggiato su entrambi i lati da tetri edifici a due piani, silenziosi dietro le porte e le finestre chiuse.

Il viale conduce prima ad un ponte di pietra che attraversa il Fiume Tehda e poi prosegue nel cuore del quartiere orientale. Qui per poco non vi scontrate con una pattuglia di dieci sentinelle in marcia verso il fiume; siete quindi costretti a cercare rifugio in un cortile pieno di legname per evitare di essere visti. Gli uomini, che vestono tuniche nere a pieghe e ampi pantaloni di seta, sono armati di scimitarre e di asce leggere. Hanno tutti gli occhi a mandorla e lucidi capelli neri che portano raccolti in un codino alla base della nuca. Il loro capo, un sergente robusto dal collo taurino, sfoggia l'emblema di Sejanoz su una fascia scarlatta che porta al braccio. Aspettate con pazienza che la pattuglia raggiunga il ponte ma, proprio nell'attimo in cui ciò accade, ecco che un'altra pattuglia sbuca dal lato opposto e scende lungo



(fig. 5) Sadanzo estrae una gemma verde luminescente.

il viale. Il quartiere orientale di Bakhasa è un luogo affollato persino a quest'ora tarda, e piuttosto che rischiare di venire catturati, decidete di rimanere nascosti tra i legni, dove proverete a dormire per qualche ora prima del sorgere del sole.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.

83 *(fig. 5)*

Mostri la pergamena che hai trovato nella cassaforte di Sadanzo, e Phedros emette un'esclamazione soffocata quando legge le parole del contratto. "Per Ishir!" dice. "Quel maledetto assassino! Gli farò tagliare la testa per questo!"

Il Maresciallo invia dei messaggeri ai nobili di grado piú alto che si trovano a Seroa per l'incoronazione, li riunisce nella sala delle caserme e legge loro i contenuti della pergamena. I nobili siyenesi rimangono tutti scandalizzati dalle rivelazioni del Maresciallo e decidono di recarsi immediatamente da Sadanzo per affrontarlo. Scortati dal Reggimento della Guardia Reale, i nobili irrompono nel palazzo incontrando solamente la debole resistenza dei cavalieri ubriachi di Sadanzo. Il barone viene spinto in un angolo della sala del banchetto e costretto a guardare la pergamena e ciò che essa contiene. Sadanzo denuncia immediatamente il tutto come un falso. "No, questo documento è autentico" dice il Maresciallo Phedros. "Conosco bene il vostro sigillo".

Sadanzo estrae la spada con la mano sinistra mentre con la destra tira fuori della tasca del mantello d'ermellino una gemma verde. Il tuo sesto senso ti dice che attraverso la magia nera rinchiusa in quella pietra baluginante il perfido barone è in grado di esercitare un potente controllo sui nobili di Siyen. La gemma irradia la sua luce verde, ed ecco che tutti i nobili riuniti, incluso il Principe Karvas, rimangono improvvisamente immobili, rigidi come un gruppo di statue di pietra.

Il tuo sesto senso ti dice che le tue difese psichiche Ramas ti hanno protetto, impedendo che anche tu soccombessi al potere malvagio della pietra. Capisci anche che, se vuoi annullare il controllo mentale che il barone esercita su Karvas e gli altri nobili, devi distruggere la gemma che egli stringe tra le dita ossute.

Estrai la tua Arma Ramas e avanzi verso Sadanzo. Quando ti vede pronto a combattere, ride crudelmente e solleva la spada, deciso a finirti prima possibile.

Barone Sadanzo (con Gemma di Naar):
Combattività 54 Resistenza 36

Sadanzo è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas).

Se vinci questo combattimento, vai al **50**.

84

Scoprite con piacere che la capanna di pietra è vuota e spaziosa abbastanza per ospitare sia voi che i vostri cavalli. I grossi blocchi di granito antico tengono lontano il freddo vento di montagna, mentre le tegole del tetto sono in condizioni sorprendentemente buone. Dopo esservi presi cura dei cavalli e averli preparati per la notte, tu e Karvas cercate di sistemarvi il piú comodamente possibile sul pavimento di pietra per cercare di dormire un paio d'ore prima del sorgere del sole. Stai stendendo il tuo mantello a terra quando scopri un anello di ferro in una delle lastre di pietra. Esamini l'anello piú da vicino e scopri che la lastra è in realtà una botola che, una volta aperta, rivela una rampa di scale che conduce in una sala sotterranea. Al centro della sala vi è un solido blocco di marmo sulla cui superficie è scolpito un simbolo che riconosci immediatamente: è l'emblema a testa di tigre di Sejanoz, l'Autarca di Bhanar.

Con cautela scendi le scale e ti avvicini al blocco. Grazie alla tua Arte Ramastan di Divinazione percepisci chiaramente l'aura malvagia che indugia nella sala, mentre la tua Arte Ramas dell'Interpretazione ti comunica la presenza di un pannello nascosto proprio al centro della testa di tigre.

Se decidi di aprire il pannello nascosto, vai al **185**.
Se preferisci lasciare la sala, vai al **329**.



85

Atterri tra le rocce, graffiandoti mani e ginocchia mentre ti affretti a cercare protezione dietro un grande masso (perdi 2 punti di Resistenza). L'uomo dai capelli biondi fa partire il dardo dalla balestra, e tu vedi che la

freccia sta volando diritta verso Acraban. Con un gesto rapidissimo, il mago traccia un cerchio in aria con la mano destra, e un secondo dopo la freccia si infrange contro lo scudo invisibile creato dalla magia del giovane.

Sbalordito dall'incantesimo, l'uomo lascia cadere la balestra e scappa lungo la spiaggia. Ti alzi in piedi e lo chiami ad alta voce.

"Vi prego, Principe Karvas, fermatevi!" gridi, cercando di rendere la tua voce il piú rassicurante possibile. Quando sente il suo nome, l'uomo si ferma.

"Non dovete temerci... siamo amici" dice Acraban. "Abbiamo viaggiato molto per trovarvi e dobbiamo comunicarvi notizie importanti da Siyen. Vi prego, signore, lasciate che vi parliamo".

Ora riesci a vedere bene l'uomo: ha lunghi capelli biondi, una carnagione abbronzata e brillanti occhi azzurri. I tuoi sensi Ramas ti dicono che si tratta proprio del Principe Karvas.

"Chi siete?" grida, "e cosa volete da me?"

Vai al **170**.

86

Da sopra le vostre teste giunge un suono come di ferro che gratta contro la pietra. Levate lo sguardo al soffitto e vedete due spade incrociate avvolte da un bozzolo di pallide fiamme color ambra. Le fiamme non emettono alcun calore e capisci immediatamente che la loro origine è magica. Le spade cominciano a ruotare lentamente, le lame d'acciaio brillante sfiorano il soffitto mentre acquistano velocità. Scintille luminose sprizzano qua e là, poi le lame si separano e calano verso di voi con velocità impressionante. Sollevi rapidamente la tua Arma Ramas per parare un colpo micidiale, mentre una delle lame magiche passa fulminea sopra la tua testa fendendo l'aria con una traiettoria ad arco. A sua volta Karvas sfodera la propria arma e para l'attacco dell'altra lama, che stava per colpirlo alla schiena. Fallito il primo attacco, le due lame ritornano in alto, dove rimangono sinistramente sospese a pochi centimetri dal soffitto. Capisci che il pericolo non è passato: il loro potere magico, infatti, si sta ricaricando e sta aumentando di intensità in vista di un secondo attacco.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **217**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non desideri usarla, vai al **244**.

87

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e scagli un fascio di energia contro la porta della città, aprendo un varco nei tronchi di legno. La potenza della tua magia riempie di terrore le sentinelle, che lasciano cadere le lance e se la danno a gambe. Senza voltarvi indietro, uscite al galoppo da Jaroc e vi dirigete verso la grande pianura al di là delle mura.

Vai al **303**.

88

Quando raggiungete l'estremità del vicolo, vi fermate per un momento per riprendere fiato e decidere sul da

farsi. I vostri inseguitori sono entrati nel vicolo alle vostre spalle e i loro passi echeggiano tra le pareti strette e umide. Vedi un'altra viuzza, stretta tra due alti edifici sul lato opposto del vicolo, e dici a Karvas di seguirti mentre ti affretti da quella parte. Sei in mezzo alla strada quando, all'improvviso, compare un secondo gruppo di bakhasiani, i quali evidentemente hanno aggirato il magazzino nella speranza di tagliarvi la strada. Un attimo dopo arrivano anche i quattro portatori dell'idolo. Il tuo sesto senso ti dice che è proprio quest'ultimo ad aiutarli nell'inseguimento. Se vuoi riuscire a scappare da questi soldati spettrali, devi fare qualcosa per distruggere il potere dell'idolo.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **345**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **242**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **138**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **291**.

Se non possiedi un Arco, né queste Arti Superiori o preferisci non usarli, vai al **18**.

89

Abbassi la mano al borsello dei soldi e slacci le stringhe. Gli occhi del bigliettaio brillano di avidità quando vede il numero di monete che esso contiene. Si dice disposto a farvi salire a bordo, ma soltanto se gli darai tutti i soldi che hai. A questa richiesta esorbitante vanno aggiunti i soldi e i cavalli già offerti dal Principe Karvas.

Se decidi di soddisfare l'avidità del bigliettaio, vai al **346**.

Se ti rifiuti di dargli altro denaro, vai al **167**.

90 *(fig. 6)*

Lord Zinair chiede al capitano dell'*Azaktana* di aspettare il vostro ritorno. Poi accompagna te e Acraban lungo un viale che si allontana dalla banchina e si inoltra ripido nel cuore del quartiere orientale. La tua prima impressione del porto di Mydnight non è affatto positiva: alla luce chiara della luna esso sembra poco piú che un aggregato di capanne mezzo cadenti e case malandate costruite in un labirinto di vicoli stretti e infestati da ratti. A quest'ora tarda, pochi abitanti del porto sono per strada. Gli unici che vedi sono quelli che osano affacciarsi alle finestre per assistere incuriositi al vostro passaggio.

Il viale conduce infine in una piazza di mercato deserta, che domina il porto sottostante. Qui vedi una grande gabbia di ferro assicurata, attraverso un cavo di acciaio, ad un argano che si trova sulla poppa della *Starstrider*, cento piedi piú in alto. Senti il leggero ronzio del suo motore magico, portato dalla calda brezza di mare. Acraban vi fa entrare per primi nella gabbia, poi entra anch'egli e chiude la porta di ferro, tira una corda, e, immediatamente, la gabbia viene issata sul ponte di poppa della navicella volante. Qui la ciurma della *Starstrider*, composta esclusivamente da accoliti della Confraternita della Stella di Cristallo, vi dà il benvenuto. Acraban vi conduce ai suoi alloggiamenti, sistemati sotto il ponte di prua, e poi offre a te e a Lord Zinair del



(fig. 6) Una grande gabbia di ferro è attaccata alla poppa della Starstrider.

cibo e dell'ottimo vino. Dopo molti mesi lontano da casa, ti fa piacere ritrovarti nuovamente tra persone di Sommerlund.

Dopo essere arrivato a Mydnight la mattina, Acraban ha svolto alcune ricerche ed è venuto a sapere che il Principe Karvas non risiede piú in città. Mettersi a cercarlo adesso sarebbe inutile, perciò decidete di coricarvi e cominciare le ricerche alle prime luci dell'alba. Poco dopo il sorgere del sole, ti incontri sul ponte con Acraban e Lord Zinair. Il giovane mago suggerisce che ciascuno di voi conduca indagini separate per scoprire dove si trovi il principe; nomina anche tre luoghi nei quali, a suo avviso, è piú probabile trovare le informazioni di cui avete bisogno. Il primo di questi è il Magazzino di Grosta, un centro commerciale di notevoli dimensioni situato sul lato sud del porto. Il secondo è la Sala di Judicars, luogo di raduno degli ufficiali eletti dai cittadini di Mydnight per mantenere la legge e l'ordine nella città. Il terzo è il Quartiere delle Arti, il distretto degli artigiani e dei mercanti di Mydnight, situato ad ovest della banchina.

Se decidi di recarti nel Magazzino di Grosta, vai al **48**.

Se preferisci visitare la Sala di Judicars, vai al **321**.

Se invece scegli di esplorare il Quartiere delle Arti, vai al **226**.

91

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che oltre quella porta si trova un'altissima concentrazione di male. Ti avvicini con estrema cautela per ispezionare piú da vicino

la leva: la tua Arte Ramastan della Divinazione ti dice che la avvolge un'aura magica, anche se non riesci a individuarne del tutto la natura. Sospetti che si tratti di qualche chiusura magica o di un incantesimo di protezione.

Facendo ricorso alla tua conoscenza della magia della Confraternita, mormori le parole dell'incantesimo - *Controincantesimo* - e ne dirigi le energie contro la porta. Ti accorgi che la formula sta funzionando, ma rimani sorpreso quando scopri che essa ha disattivato solamente un primo strato di magia. Rimane ancora un altro strato di entità magica contenente potentissime energie esplosive. Capisci che toccare quella leva potrebbe risultare fatale.

Se decidi di provare a scaricare il potere dell'incantesimo lanciando qualcosa contro la porta, vai al **330**.

Se preferisci tentare di aprire la porta muovendo la leva con la punta della tua Arma Ramas, vai al **146**.

92

Il tuo cavallo compie un salto impressionante e atterra con sicurezza sul sentiero dall'altra parte. Tiri le redini, carezzi l'animale sul collo lodandolo per il suo coraggio e poi ti volti. Un attimo dopo vedi Karvas emergere dalle fiamme in groppa al suo stallone nero e subito ti congratuli per la sua abilità di cavallerizzo. Poi, con un cenno della tua Arma Ramas, gli dici di seguirti e subito parti al galoppo sul sentiero che si inerpica tra le colline ai piedi dei Monti Dammerdon.

Vai al **251**.

93

Al Principe Karvas non piace affatto la prospettiva di dover incontrare i cacciatori, ciò nonostante accetta la tua decisione: cosí rimanete fermi e aspettate pazientemente che il gruppo vi raggiunga. Il loro capo è un uomo con le spalle larghe, la barba rossa e lunghi capelli ondulati che sbucano da sotto un elmo di forma conica, le cui estremità sono ornate con lucide ed eleganti corna ramificate. L'uomo tira le redini davanti a voi e osserva ammirato i vostri cavalli.

"Vedo che state montando animali di Cavalia" egli dice, indicando con un dito il marchio a forma di testa d'aquila sulle zampe posteriori dei vostri cavalli. Fai cenno di sí con il capo, ma non offri nessuna spiegazione. L'uomo stringe gli occhi azzurri e si accarezza la barba con fare pensoso. "Non sapete chi sono, vero?"

Scuoti la testa senza dire nulla, nella speranza che ti prenda per uno sciocco e ritorni alla sua caccia al cervo. "Sono Halx, Maggiore Inquisitore di Cavalia. Tra i miei doveri c'è anche il controllo e la tassazione di cavalli, muli e buoi. Voi state montando animali di Cavalia, ma non mi ricordo di avervi mai visto prima in città. Spero che abbiate pagato la tassa di sella. Vi dispiacerebbe fornirmi le vostre generalità cosí potrò controllare quando torno a Cavalia?"

Capisci che il vostro silenzio sta cominciando a irritare il Maggiore Inquisitore. Anche il suo seguito si sta spazientendo.

Se decidi di dire che siete emissari speciali diretti a Seroa per assistere all'incoronazione del Barone Sadanzo, vai al **116**.

continua

Se preferisci dire che siete nuove reclute della Guardia della Cittadella di Cavalia, vai al **123**.

Se invece non rispondi nulla, vai al **44**.

94

Vi avvicinate alla porta occidentale seguendo un canale per lo scorrimento dell'acqua che corre parallelo alla strada e vi fermate a circa quaranta metri dall'entrata. Qui vi allontanate dalla strada e vi nascondete dietro una pila di legname pronta per essere caricata su uno dei barconi ormeggiati lí vicino. Vedi una dozzina di soldati che pattugliano il parapetto sulla porta che dà sul fiume: indossano armature splendenti con scaglie d'acciaio laccato e pelle dura, sono armati di archi, mazze e lance e sui loro scudi vedi la testa di una creatura simile a una tigre con feroci zanne sporgenti: l'emblema dell'Autarca Sejanoz, il governatore di Bhanar.

Osservi per qualche minuto le sentinelle che marciano avanti e indietro, le lance posate sulla spalla. Scopri cosí che esse non sono le uniche occupanti del parapetto: su una piccola sporgenza ricoperta di tegole, sotto il parapetto, vedi una lunga fila di corvi appollaiati l'uno accanto all'altro e quasi invisibili sullo sfondo di pietra nera del parapetto. Dopo aver osservato le sentinelle per qualche minuto, capisci subito che sono tutte all'erta e guardinghe: sarebbe difficile entrare in città senza che esse vi vedano. Per farcela, devi assolutamente creare un diversivo che le distragga.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **213**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **71**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **109**.



95

Il Primo Cavaliere vi fissa con occhi luccicanti d'ira. Cerca di dire qualcosa, ma è come se non riuscisse a trovare le parole. Il volto rosso per la rabbia, egli estrae la spada e la punta verso di voi con mano tremante. "Voi siete delle spie! Consegnate le armi! In virtú del potere che mi conferisce il mio rango, e per la sicurezza di Cavalia, vi dichiaro in arresto".

Gli altri cavalieri estraggono le armi e cominciano ad avanzare verso di voi. Vedi che Karvas sta accarezzando l'elsa della spada, ma lo dissuadi subito con un cenno del capo. Meglio arrendersi e sopravvivere per combattere un'altra volta che finire massacrati da questi soldati, ben addestrati e di gran lunga superiori a voi per numero.

Vai al **130**.

96

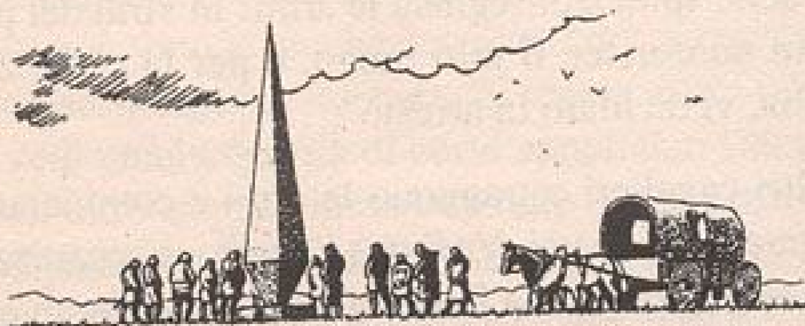
D'istinto ti proteggi il viso con l'avambraccio mentre la nuvola di proiettili affilati sfreccia verso di voi. I tuoi rapidi riflessi fanno sí che i tuoi occhi vengano risparmiati, ma le frecce si conficcano un po' ovunque nel tuo corpo, facendoti cadere a terra: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **10**.

97

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e punti la mano destra verso la gemma di Sadanzo. Senti un formicolio percorrerti il braccio teso, e poi un fascio crepitante di energia si sprigiona dal tuo dito indice e colpisce la gemma maledetta. Sadanzo grida di terrore, mentre la sua gemma si riduce in polvere fumante.

Vai al **250**.



98

"Con tutto il rispetto, Grande Maestro, io ho piú esperienza di te per quanto riguarda il comando di una navicella volante" risponde Acraban, "e la mia esperienza mi dice che è meglio evitare queste tempeste di nuvole abbassando la rotta piuttosto che..."

Le parole di Acraban vengono improvvisamente interrotte da un'esplosione assordante che vi stordisce. Dal gabbiotto in cima all'albero maestro, la vedetta grida qualcosa e indica freneticamente verso terra. Ti precipiti alla balaustra e guardi oltre la ringhiera, lo stomaco serrato per la paura di ciò che vedrai. Giú, nelle profondità senza fine dei crepacci e delle gole, scorgi furiosi lampi di energia bianco-azzurra che si levano verso l'alto sempre piú luminosi e fragorosi. Uno di essi fuoriesce da un'apertura e squarcia il cielo, lacerando un ammasso di nubi in una spettacolare esplosione di gas e fiamme. Ancora una volta gridi ad Acraban di ordinare subito al timoniere la risalita per tentare di evitare il nuovo e mortale pericolo che sta per investirvi dal basso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **119**.
Se va da 4 a 9, vai al **20**.

99

La sentinella si avventa contro di te mentre passi al galoppo e ti ferisce alla coscia: perdi 2 punti di Resistenza. Stringi i denti e continui la tua corsa verso la pianura fuori le mura della città.

Vai al **303**.

100 *(fig. 7)*

I soldati bakhasiani hanno subito una drammatica trasformazione: prima di entrare nel tempio la loro pelle



(fig. 7) Quattro bakhasiani trasportano un idolo simile alla testa di una tigre.

era giallastra e i loro capelli neri e setosi; ora i loro visi e le loro mani sono bianchi come quelli dei morti, i capelli sono grigi come l'acciaio, le pupille dei loro occhi cerchiati di rosso sono come pallide ambre traslucide. La vista dei loro visi incavati ti ghiaccia il sangue nelle vene: sembrano piú cadaveri animati che uomini vivi.

La processione lascia il tempio a passo lento. In coda alla fila vedi quattro bakhasiani che trasportano una piattaforma sulle spalle, in cima alla quale si trova un idolo molto elaborato, composto d'oro e gioielli e con fattezze simili a una testa di tigre. Due enormi zanne d'avorio si protendono dalle fauci spalancate, mentre gli occhi incastonati di gioielli brillano di una luce scarlatta. Noti che l'idolo a forma di testa di tigre assomiglia all'emblema di Sejanoz ricamato sulle maniche delle tuniche nere dei soldati. Quando i portatori della piattaforma arrivano all'altezza della porta del magazzino, la testa di tigre ruota lentamente verso di voi, e due raggi sottili di luce incandescente esplodono dagli occhi ingioiellati. Ti ripari immediatamente dietro la porta, ma sai che è troppo tardi: l'idolo ha individuato la vostra presenza e sta segnalando ai soldati la vostra posizione. Il tuo sesto senso ti informa che l'aura benigna della tua Arma Ramas ha messo in allarme l'idolo e ha cosí rivelato la vostra presenza.

Quando senti uno dei portatori gridare un ordine, dici a Karvas di prepararsi a scappare. Arrischi una rapida occhiata oltre la porta, e i tuoi peggiori timori vengono confermati: tre bakhasiani stanno avanzando rapidamente verso il magazzino, stringendo tra le mani delle

grosse lance collegate da un cavo metallico a zaini cilindrici. Uno dei soldati ti vede e fa uscire del vapore dalla punta della sua lancia. Nell'istante successivo, un proiettile solido penetra nella parete del magazzino, forandola a meno di un millimetro dalla tua testa.

Tu e Karvas attraversate di corsa il pavimento polveroso del magazzino e raggiungete un portale aperto nella parete opposta, seguiti dal sibilo e dal tonfo di un altro proiettile scagliato contro le vostre schiene.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore dell'Assimilazione, aggiungi 2. Se il tuo attuale punteggio di Resistenza è 20 o piú, aggiungi 1.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **24**.
Se è va da 5 a 7, vai al **223**.
Se è 8 o piú, vai al **307**.

101

Per parecchi minuti rimanete rannicchiati nell'oscurità mentre la *Starstrider* si sposta e si assesta sul terreno. Quando ogni movimento sembra cessato, Karvas apre con le spalle la botola della stiva ed entrambi uscite sul ponte semidistrutto. Attraverso le volute di fumo ti giungono i lamenti dei membri dell'equipaggio feriti e lo scoppiettio di scariche elettriche. Del vapore si leva dalle falle aperte sul ponte di prua, mentre un incendio si è sviluppato attorno all'albero maestro. La paura ti riempie il cuore quando vedi che il fuoco sta per propagarsi verso una botte d'olio per lanterne rovesciatasi sul ponte.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **265**.
Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, vai all'**11**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **239**.



102

Estrai una freccia e la scagli contro il torso della creatura. Il dardo si conficca nella cassa toracica della bestia, che grida per il dolore, ma il tuo attacco non la ferma, ed essa continua ad avanzare verso i cavalli. Mentre si avvicina, vedi che la creatura sta gonfiando d'aria i polmoni. La sua cassa toracica si espande, e all'improvviso senti uno strano rumore. Lanci un'esclamazione soffocata quando vedi decine e decine di dure punte affilate che si staccano dalla pelle del mostro e volano simili a piccole frecce mortali verso di voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi

l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **96**.
Se è 5 o piú, vai al **269**.

103

L'ultimo soldato di Cavalia cede al tuo colpo mortale e cade in cima al mucchio dei compagni già morti. Mentre l'eco delle sue grida svanisce, senti un rumore che ti costringe a voltarti di scatto verso la porta: sono passi, e si stanno facendo sempre piú vicini. Il trambusto della lotta ha messo in allarme un altro gruppo di soldati di Cavalia in attesa dei compagni nella taverna.

Karvas si nasconde dietro la porta e colpisce il primo soldato con un micidiale fendente di spada. Mentre l'uomo si piega su se stesso e crolla a terra, altri quattro assassini si riversano nella stalla avventandosi su di voi. Respingi senza difficoltà l'attacco di tre di questi goffi guerrieri, mentre Karvas sistema il quarto. State per montare in sella quando un altro guerriero si staglia sulla porta: è coperto da capo a piedi da un'armatura di pelle, e nella mano destra stringe una spada che irradia un'aura malvagia. La lama, affilata come un rasoio, è avvolta da fiamme verdi, mentre un gioiello color rubino incastonato nell'elsa pulsa in modo sinistro. Con un feroce grido di vendetta sulle labbra, il temibile guerriero-mago si lancia all'attacco.

Peutrimax (con spada magica):
Combattività 53 — Resistenza 38

Questo avversario è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Aggiungi 5 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento, poiché Karvas ti sta aiutando. (Se l'Arma Ramas che possiedi è 'Stella Ramas' oppure 'Valiance', trarrai vantaggio dai punti di Combattività che essa assicura.)

Se vinci questo combattimento, vai al **176**.

104

Mentre vi avvicinate alla Pietra di Oridon, noti una dozzina di uomini in piedi in circolo attorno alla base della lapide, e un carro trainato da un cavallo fermo lí vicino. Gli uomini vi salutano amichevolmente mentre trattenete i cavalli nei pressi del carro. Uno di essi, un uomo barbuto con guance rosse, ti si avvicina per presentare se stesso e i propri compagni. Venite cosí a sapere che anch'essi, come il Principe Karvas, sono di Siyen: sono infatti i pronipoti dei guerrieri morti qui in battaglia esattamente cent'anni fa, giunti in pellegrinaggio da Seroa per onorare la memoria dei loro antenati.

Il Principe Karvas smonta e si unisce al circolo di uomini attorno alla Pietra di Oridon, china il capo in segno di rispetto e offre una preghiera silenziosa a Ishir affinché la dea vegli sulle anime dei coraggiosi siyenesi periti sul campo di battaglia. Mentre Karvas è assorto in preghiera, tu parli con l'uomo barbuto e vieni a sapere che si chiama Daventi. Quando gli dici che tu e il tuo compagno siete diretti a Siyen, egli ti dà qualche consiglio. Ti avverte di essere prudente se volete attraversare il Fiume Ioma a Voshno, la prossima città che incontrerete lungo la via. Il ponte è stato catturato dai

cavalieri predoni di Cavalia, che esigono un pesante pedaggio da parte di chiunque voglia attraversare il corso d'acqua. Invece di attraversare lo Ioma a Voshno, l'uomo ti consiglia di proseguire verso nord lungo il sentiero. Tre miglia a nord di Voshno c'è una piccola fattoria, e lí per una cifra moderata il fattore trasporterà voi e i vostri cavalli al di là del fiume a bordo della sua zattera.

Dopo aver reso onore alla tomba dei soldati di Siyen, Karvas si allontana dal monolite e rimonta in sella. Mentre girate i cavalli, il siyenese vi saluta augurandovi buon viaggio. Ricambi la cortesia con il gesto di saluto Ramas prima di dirigerti a cavallo con Karvas verso il sentiero polveroso.

Vai al **139**.

105

Il mercante si infuria quando ti rifiuti di offrirgli altre Corone d'Oro e ordina immediatamente ai suoi scagnozzi di gettarti fuori dall'emporio. I due avanzano verso di te, ansiosi di obbedire agli ordini del padrone, e tu, piuttosto che opporre resistenza e rischiare di ucciderli, ti lasci scaraventare in malo modo fuori dal magazzino: perdi 2 punti di Resistenza.

Tornato sulla banchina, decidi di esplorare il labirinto di viuzze che forma il quartiere orientale della città, nella speranza di trovare qualcuno disposto a parlare del Principe. Purtroppo i tuoi sforzi risultano vani e non riesci a raccogliere alcuna informazione. Mentre il sole comincia a calare sull'orizzonte, abbandoni la ricerca e ti affretti nei vicoli bui in direzione della piazza del mercato.

Quando raggiungi la piazza, il Mago Acraban e Lord Zinair sono già a bordo della *Starstrider* e ti stanno aspettando. Il mago ordina che la gabbia d'imbarco venga abbassata, e un attimo dopo vieni issato a bordo della navicella volante. I tuoi compagni ascoltano delusi il resoconto della tua infruttuosa ricerca. Lord Zinair, però, ha avuto piú fortuna.

"Il Principe Karvas non è piú qui. È vissuto in città per un po' di tempo subito dopo il suo arrivo da Sheasu, quasi dieci anni or sono, ma poi venne raggiunto da una giovane di nome Amarelda. I due si sposarono qui nel porto subito dopo l'arrivo di lei e se ne andarono da Mydnight il giorno delle nozze per sistemarsi da qualche parte sulla costa settentrionale. È passato piú di un anno dall'ultima volta che sono venuti in città".

Parlando ad Acraban, Zinair dice: "Propongo di partire verso Nord alle prime luci dell'alba e cominciare cosí la nostra ricerca battendo la costa settentrionale. A mio avviso sarà piú facile trovarli se controlliamo la costa dal cielo anziché da terra".

Acraban annuisce senza indugio, poi ordina all'equipaggio di prepararsi a salpare verso Nord alle prime luci dell'alba.

Vai al **187**.

106

Quando il tuo colpo finale distrugge anche la seconda lama e rompe l'incantesimo che la animava, senti il suono di una campana echeggiare nei piani inferiori della cittadella. Il tuo sesto senso ti avverte che quella è una

campana d'allarme: la vostra fuga dalla prigione è stata scoperta.

Lasciate la biblioteca e attraversate la sontuosa sala fino alla porta attraverso la quale siete entrati nell'appartamento. Spalanchi il portale d'acciaio e, con orrore, vedi che la scala a chiocciola che conduce di sotto è già piena di soldati. Torni subito nella sala, chiudi la porta e tenti di assicurarne la serratura, ma senza successo: il lucchetto è saltato e il disco della combinazione non gira piú. Allora velocemente tu e Karvas spingete alcuni mobili contro la porta a mo' di barricata. Poi ti guardi intorno e capisci che c'è solo una via di fuga: la finestra. Ma dovete muovervi in fretta perché i soldati stanno per abbattere la porta e la barricata sta per crollare. Tu e Karvas balzate sul cornicione di pietra, e, in quell'attimo, la barricata cede. Senti i soldati irrompere gridando nella stanza, e proprio allora una freccia colpisce la pietra del cornicione a pochi centimetri dal tuo piede. Alzi lo sguardo e vedi le sentinelle della cittadella affollare i bastioni del tetto, pronte a scoccare i loro dardi contro di voi: allertate dall'allarme, vi hanno visto sul cornicione fuori della finestra di Sadanzo e vi tengono sotto tiro. Quando una seconda freccia perfora il mantello di Karvas, non esiti un attimo di piú: afferri il principe per il braccio e, saltando giú dal cornicione, lo tiri giú con te.

Dopo un volo di quasi dieci metri, piombate con un forte tonfo nelle acque stagnanti del fossato sottostante. Nuoti immediatamente verso la superficie, rompi la pellicola di sporcizia che ricopre l'acqua putrida e un attimo dopo vedi Karvas emergere poco piú in là e riempirsi i polmoni di aria fresca. Una pioggia di frecce cade tutt'intorno a voi, proveniente sia dai bastioni della cittadella che dal vicino ponte levatoio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto è 0 o 1, vai al **312**.
Se va da 2 a 6, vai al **15**.
Se va da 7 a 9, vai al **224**.

107

Balzi di lato per evitare il pugnale, ma rimani comunque ferito mentre cadi a terra: perdi 3 punti di Resistenza.

La sentinella corre in avanti e cerca di colpirti con un calcio al mento, ma tu schivi il suo piede deviandone la traiettoria con l'avambraccio. Mentre l'uomo cerca di riacquistare l'equilibrio, tu ti alzi in piedi e lo attacchi.

Sentinella delle Stalle di Tehda:
Combattività 24 Resistenza 24

Riduci la tua Combattività di 5 punti per il primo scontro di questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **316**.

108

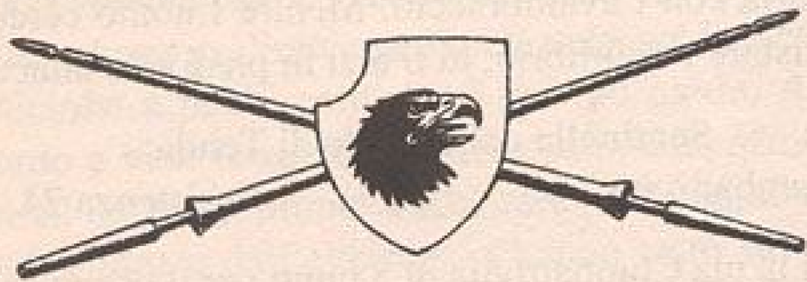
Quando anche l'ultimo dei cavalieri di Sadanzo stramazza a terra privo di vita, scavalcate il suo corpo e correte verso il retro delle stalle, dove i cavalli dei soldati morti sono legati ad un palo. Tu e Karvas sciogliete le briglie dei due animali piú robusti e balzate in sel-

la. Il Principe Karvas volta il cavallo ed esce nel cortile. Tu lo segui da vicino, facendo fatica a mantenere il tuo cavallo in piedi sul liscio acciottolato. Sia nel cortile che nel recinto del maneggio vedi ovunque soldati feriti. A quella vista ti si stringe il cuore, ma non osi fermarti poiché ciò equivarrebbe a un vero e proprio suicidio. Karvas sprona il cavallo verso i cancelli aperti, e tu senti le grida di avvertimento dei soldati di Cavalia appostati attorno alle mura del cortile. Vi hanno riconosciuto e stanno caricando le loro micidiali balestre.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **234**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **337**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **273**.



109

Facendo ricorso alla tua disciplina Ramastan del Controllo Animale, concentri i tuoi poteri speciali sui corvi addormentati e ordini loro di svegliarsi. All'improvviso, gli uccelli si destano, cominciano a gracchiare e a sbattere le ali eccitati. Ordini quindi ai volatili di attaccare i soldati e, mentre questi ultimi sono occupati a fronteggiare l'inaspettato attacco, dici a Karvas di seguirti mentre esci dal nascondiglio e ti affretti lungo la riva del fiume verso l'arcata.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **257**.
Se è 5 o piú, vai al **45**.

110

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Rete* - e punti il dito indice della mano destra verso Karvas. Senti un formicolio percorrerti il braccio, ed ecco che un getto di filamenti appiccicosi emana dalla punta del tuo dito ed avvolge il principe. Annulli l'effetto dell'incantesimo per fermare il flusso di filamenti e poi afferri con forza la rete magica e tiri Karvas fuori dal pozzo. Mentre liberi il principe dalle fibre appiccicose, noti che egli ha una voglia a forma di luna crescente sul polso destro.

Una volta libero dalla rete, Karvas ti ringrazia di cuore per l'aiuto che gli hai dato. Se non avessi agito cosí fulmineamente, di certo a quest'ora il suo corpo sarebbe già stato inghiottito dalle acque del fiume sottostante.

Vai al **200**.

111

Vi allontanate dalla taverna e aspettate nell'ombra di una stradina vicina che i due viaggiatori di Cavalia escano. Poco dopo sentite il suono della campana del battello echeggiare tra le strade del villaggio. Il capitano sta chiamando a bordo i passeggeri: la sua nave salperà per

Seroa tra quindici minuti. Vedete molta gente uscire dalla taverna e dirigersi verso la banchina per salire a bordo, ma dei due viaggiatori non c'è traccia. Stai già cominciando a temere di averli persi tra la folla quando, all'improvviso, i due escono dalla taverna. Sono gli ultimi ad andarsene.

Se decidi di avvicinarli per offrirti di comperare i loro biglietti, vai al **222**.

Se preferisci avvicinarti e ordinare loro di consegnarti i biglietti, vai al **320**.

112

Il mercante è come ipnotizzato alla vista dell'oro. Gli offri due monete e vedi un rivolo di sudore colargli sul viso pallido e untuoso. L'uomo tende la mano per prendere il denaro, poi esita e cambia idea. Evidentemente è ancora indeciso se venderti o no quello che sa sul conto del Principe Karvas.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni Corona d'Oro che sei disposto a dare al mercante, in aggiunta alle due che hai già offerto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 5 o meno, vai al **105**.
Se è 6 o piú, vai al **26**.

113

Nell'attimo in cui la porta della cella si chiude alle vostre spalle, ti servi dell'Arte Ramastan della Difesa per allentare le corde che ti serrano i polsi, poi ti liberi e sleghi subito il Principe Karvas. L'aria di questa buia prigione è umida e soffocante. La poca ventilazione esistente proviene da una stretta fessura sulla porta di ferro della cella. Prometti a Karvas che questa ignobile cella non lo terrà prigioniero a lungo e poi ti metti subito ad esaminare il pavimento e le pareti, nella speranza di trovare una via d'uscita.

Purtroppo scopri ben presto che tu e Karvas siete stati rinchiusi nella cella piú sicura delle segrete della cittadella: oltre alle pareti viscide non vi è altro che terra solida. Soltanto la porta della cella offre una minima speranza: non ha maniglia, né cardini, né una serratura visibile dall'interno. La porta, infatti, non è assicurata da una chiave bensí da una serratura a combinazione numerica, simile a quella di una cassaforte, che si apre grazie a un meccanismo raggiungibile soltanto dall'esterno. Appoggiando l'orecchio sulla superficie di ferro, ti servi della tua Arte Ramastan della Difesa per far muovere il congegno. Dopo qualche minuto senti dei lievi scatti.

Scopri che la chiusura ha tre meccanismi e, per aprire la porta, ciascun meccanismo deve essere posizionato sul numero corretto. Servendoti del tuo sesto senso, capisci che il primo numero è uguale al numero di cavalli che avete preso dalle stalle di Tehda. Il secondo è uguale al numero di Lune corrispondenti a una Corona d'Oro. Il terzo è uguale al numero di città e villaggi che ci sono, in questo momento, nelle Terre Tetre di Naaros.

Se pensi di aver capito quali sono le tre cifre in questione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

continua

Se non sei in grado di dare la soluzione corretta, vai al **203**.

114

Cerchi disperatamente di mantenerti davanti al branco per non venire travolto dagli zoccoli degli animali in fuga. Ciò nonostante, mentre ti avvicini al fiume, vedi con orrore che in questo punto la riva del fiume è alta e scoscesa, e se proseguissi al galoppo tu e il tuo cavallo fareste un volo di diversi metri prima di finire in acqua. Tiri le redini, ma non riesci a rallentare la corsa. Con un grido di orrore sulle labbra tu e Karvas, in groppa ai vostri stalloni terrorizzati, volate per piú di sei metri verso le acque impetuose del fiume.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 1 o meno, vai al **339**.
Se va da 2 a 7, vai al **212**.
Se è 8 o piú, vai al **3**.

115

Afferri la lancia del soldato e la tiri verso di te per fargli perdere l'equilibrio. L'uomo barcolla, e allora Karvas si muove in avanti e lo colpisce allo stomaco con un potente pugno, facendolo cadere nel fiume. La sentinella emerge in superficie e tenta di gridare per attirare l'attenzione dei compagni che si trovano sul parapetto, ma la forte corrente lo trascina via prima che le sue grida vengano udite.

Vi affrettate su per le scale e arrivate in una zona di carico e scarico merci piena zeppa di soldati e carri. Tenendovi bassi e spostandovi da un carro all'altro, riuscite ad avanzare senza essere visti. Sul lato opposto trovate un ponte di pietra che attraversa il Fiume Tehda. Lo percorrete in fretta e poi imboccate un ampio viale che conduce al quartiere est della città, fiancheggiato su entrambi i lati da tetri edifici a due piani, silenziosi dietro le porte e le finestre chiuse. Alla fine del viale per poco non vi scontrate con una pattuglia di dieci sentinelle in marcia verso il fiume; siete quindi costretti a cercare rifugio in un cortile pieno di legname per evitare di essere visti. Gli uomini, che vestono tuniche nere a pieghe e ampi pantaloni di seta, sono armati di scimitarre e di asce leggere. Hanno tutti gli occhi a mandorla e lucidi capelli neri che portano raccolti in un codino alla base della nuca. Il loro capo, un sergente robusto dal collo taurino, sfoggia l'emblema di Sejanoz su una fascia scarlatta che porta al braccio. Aspettate con pazienza che la pattuglia raggiunga il ponte ma, proprio nell'attimo in cui ciò accade, ecco che un'altra pattuglia sbuca dal lato opposto e scende lungo il viale. Il quartiere orientale di Bakhasa è un luogo affollato persino a quest'ora tarda e, piuttosto che rischiare di venire catturati, decidete di rimanere nascosti tra i legni, dove proverete a dormire per qualche ora prima del sorgere del sole.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.

116

Il Maggiore Inquisitore vi guarda con un'occhiata di scherno che tradisce tutto il suo scetticismo.

"Emissari speciali, eh?" esclama. "Puah! Disertori o ladri di cavalli piú probabilmente! Che prova avete per dimostrare che quanto affermate corrisponde al vero?"

Se possiedi il sigillo di Sadanzo, vai al **264**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **73**.

117

Tenti disperatamente di evitare la micidiale arma del tuo avversario, ma i tuoi riflessi sono rallentati dall'impatto della caduta, e la punta affilata della lancia ti penetra in profondità nella coscia.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9) perdi 2 punti di Resistenza. Se il numero è pari (0, 2, 4, 6, 8), ne perdi 4.

Mentre il capo bakhasiano ti passa accanto al galoppo, ti alzi in piedi e, servendoti delle tue facoltà Ramas, richiami il tuo cavallo. L'animale ubbidisce, tu rimonti in sella e torni da Karvas prima che il tuo avversario ti attacchi per la terza volta. In lontananza vedi che l'albero ora è completamente avvolto dalle fiamme. Mentre ti avvicini al principe, gli gridi di seguirti e sproni il cavallo al galoppo verso il tronco che brucia. Il tuo cavallo compie un balzo impressionante e atterra con sicurezza dall'altra parte del sentiero. Tiri le redini, carezzi l'animale sul collo lodandolo per il suo coraggio e poi ti volti. Un attimo dopo vedi Karvas emergere dalle fiamme in groppa al suo stallone nero e subito ti congratuli per la sua abilità di cavallerizzo. Poi, levando la tua Arma Ramas, gli fai cenno di seguirti e subito parti al galoppo sul sentiero che si inerpica tra le colline ai piedi dei Monti Dammerdon.

Vai al **251**.

118

Segui il principe attraverso le strade affollate di Seroa fino alle caserme della Cavalleria Reale, dove Karvas chiede udienza urgentissima con il Maresciallo Phedros. Dapprima la sua richiesta viene respinta, ma egli persiste fino a quando non gli vengono concessi un paio di minuti di colloquio.

Phedros siede da solo nell'ufficio, un bicchiere di vino in mano come unica consolazione per la vergogna che prova per aver dovuto incoronare Re di Siyen, solo pochi minuti or sono, un essere malvagio come il Barone Sadanzo. Quando entrate, l'uomo solleva gli occhi arrossati dal vino e vi chiede: "Cosa volete?"

Se possiedi la Pergamena di Sadanzo, vai all'**83**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **162**.

119

Questa volta Acraban non discute. Grida a Kuo, il timoniere, di fermare la discesa e cominciare a salire. La poppa della *Starstrider* si solleva e il ponte si inclina dolcemente verso sinistra. Ma ecco che un assordante *crack!* esplode sotto la prua e scuote violentemente l'intero vascello, scaraventandoti a terra. Acraban chiede immediatamente ai suoi uomini di valutare i danni subiti,

e prontamente ciascun membro dell'equipaggio gli risponde: la *Starstrider* è stata colpita di striscio da un fascio di energia che ha squarciato il fasciame di lamiere e danneggiato uno dei due stabilizzatori interni che servono alla navicella per mantenersi in equilibrio. L'imbarcazione smette di salire e comincia ad andare alla deriva verso dritta. Il cambiamento di rotta è accompagnato da una vibrazione che percorre il ponte e l'intera struttura della nave.

Il cielo intorno è ora una massa ribollente di nubi nere illuminate dalla luce bianco-azzurra dei fasci di lampi. La nave attraversa una nuvola scura, e subito l'odore metallico dell'ozono ti riempie le narici. Il gas maleodorante non ti procura alcun danno grazie alle tue innate Arti Ramastan della Difesa che ti proteggono, e nemmeno Acraban subisce alcun danno poiché le sue arti magiche riescono a contrastare la forza del gas, ma per il Principe Karvas e per la ciurma l'effetto è immediato e devastante: portandosi le mani alla gola, perdono l'equilibrio e crollano sul ponte, tossendo e sputando, mentre cercano disperatamente di respirare. Acraban ti grida di afferrare il timone, mentre egli scende di sotto a riparare lo stabilizzatore danneggiato. Ubbidisci immediatamente e togli il timone dalle mani di Kuo, che sta scivolando a terra quasi privo di sensi. La nube passa, e lentamente l'equipaggio si riprende, ma ecco che vi si presenta un nuovo pericolo: la *Starstrider* si sta muovendo verso due grandi fessure attive, parallele e distanti l'una dall'altra circa trenta metri. Il sudore ti riga il viso mentre cerchi disperatamente di mantenere la nave su una rotta diritta che passi in mezzo alle due fessure e salvi la nave dai fasci crepitanti di energia che, ruggendo, si levano da profondità abissali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e degli Elementi, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **201**.
Se va da 3 a 7, vai al **179**.
Se è 8 o piú, vai al **42**.

120

Spingi la porta di quercia del negozio ed entri nel suo fresco interno. Il proprietario del negozio sta aggiustando una freccia, ma si ferma nell'attimo in cui vi vede entrare. Evidentemente il commerciante è ansioso di concludere affari, ed è particolarmente interessato all'acquisto di oggetti da esporre sulle sue scansie, scarsamente provviste di mercanzia. Egli è pronto a pagare quanto segue per gli oggetti qui elencati:

Acciarino e Pietra Focaia = 6 Lune
Bottiglia di Vino di Riso = 8 Lune
Pettine d'Avorio = 10 Lune
Coltello Ingioiellato = 20 Lune
Anello a Sigillo d'Argento = 24 Lune

Se possiedi uno o piú di questi oggetti e desideri venderli al mercante, modifica di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Se desideri esaminare gli oggetti in vendita, vai al **166**.
Se desideri lasciare il negozio, vai al **58**.

121

Un attimo dopo Acraban emerge barcollante dal fumo che ti circonda, la tunica stracciata e il viso coperto dal sangue che gli sgorga da un taglio sopra l'orecchio destro. Fai ricorso alle tue facoltà curative Ramas per medicargli le ferite, e poi, insieme, aiutate i feriti ad abbandonare la navicella distrutta. Acraban ordina a Gora, il suo secondo, di verificare lo stato dell'equipaggio; l'uomo ritorna poco dopo dicendo che dei dieci giovani accoliti che formavano la ciurma, tre risultano dispersi, altri tre sono feriti e uno è morto. I rimanenti tre, incluso lo stesso Gora, hanno subito solo ferite leggere.

Servendoti delle tue facoltà curative Ramas, allievi il dolore degli uomini feriti piú gravemente prima di aiutare Karvas e Gora a seppellire l'uomo morto, Kuo, il timoniere. L'area circostante è coperta da una fitta foresta e, con la notte che sta per scendere e il cielo denso di nuvole, è quasi impossibile capire dove vi trovate. Acraban propone di contattare Lord Zinair con la pietra magica per comunicargli la notizia del disastro, ma scopre ben presto che essa è andata perduta nell'atterraggio di fortuna.

Mentre l'oscurità della notte avvolge il relitto fumante della *Starstrider*, ti risulta sempre piú difficile sopprimere un senso di disperazione, uno stato d'animo condiviso dagli altri sopravvissuti. Poche parole vengono scambiate mentre tutti assieme costruite un riparo di fortuna per i feriti accanto alla chiglia. Quando il riparo è finito, cercate tutti un posto dove stendervi per cercare di recuperare le forze dopo questa prova terribile.

Prima di cercare di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **331**.



122

Spieghi a Karvas quello che hai scoperto, ed egli suggerisce di usare la corda che ha trovato nella cella di sotto per tirare la leva. Afferri un'estremità della fune, fai un nodo scorrevole e ricavi cosí un laccio. Poi lanci la corda verso la leva nella speranza di agganciarla. La tua mira non fallisce, ma nell'attimo in cui il laccio aggancia la leva, vi è una tremenda esplosione di luce gialla, e una potente ondata di energia ti colpisce in pieno petto mandandoti a ruzzolare giú per le scale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8), perdi 2 punti di Resistenza. Se è dispari (1, 3, 5, 7, 9) ne perdi 4.

Per proseguire, vai al **69**.

123

Il Maggiore Inquisitore osserva i vostri abiti Ramas con sospetto. Sta per ordinare ai suoi uomini di perquisirvi

quando, all'improvviso, senti il suono di un corno da caccia proveniente dalle lontane colline ondulate.

"Zalnae ha fiutato la preda!" grida eccitato uno degli uomini. "Torniamo alla caccia" grida un altro. "Avanti, Halx. Lasciamo perdere questi sciocchi" dice un terzo membro del gruppo in groppa a una cavalla saura. "Torniamo alla caccia prima di perdere nuovamente la preda".

Il Maggiore Inquisitore vi lancia un'occhiataccia e grugnisce. Ciò nonostante ascolta i sui compagni e gira il cavallo.

"Cinquanta Orla a chi arriva primo sui daini!" grida, mentre i suoi compagni partono al galoppo lanciando grida eccitate. Mentre il gruppo di cacciatori attraversa la pianura in direzione delle colline lontane, tu e Karvas vi lasciate sfuggire un sospiro di sollievo e proseguite il viaggio verso est, in direzione di Varedo.

Vai al **55**.

124

Il Principe sorride quando ti rifiuti di lasciargli proseguire il lungo viaggio verso Seroa da solo.

"Molto bene, Grande Maestro" dice, "cosí sia. In verità, non potrei desiderare un compagno migliore. Suvvia, cerchiamo di organizzare il nostro viaggio al meglio".

Acraban manda uno dei suoi uomini a prelevare dalla navicella le mappe e il compasso che vi serviranno per trovare la strada piú veloce per raggiungere Seroa via terra. Determinate la vostra posizione attuale e immediatamente capite che vi aspetta un viaggio lungo e difficile: Seroa si trova a piú di 1.200 miglia verso est, al di là di montagne, pianure e territori selvaggi nemmeno descritti nelle carte. Calcolate che, per raggiungere la vostra destinazione in tempo, dovrete coprire non meno di 60 miglia al giorno.

"A piedi, su un terreno cosí impervio... è impossibile" dice Acraban, scuotendo la testa. "Forse no" replica Karvas, "ma, se avessimo dei cavalli, potremmo farcela".

Percorri con lo sguardo il territorio circostante e lasci che i tuoi sensi Ramas lo esplorino a fondo. "Non ci sono cavalli in questa foresta, mio signore" dici, certo che la tua affermazione sia corretta. Karvas riceve l'informazione con un sorriso scoraggiato.

"Ho grande fiducia nei miei poteri di mago" interviene Acraban, "ma nemmeno io sarei in grado di materializzare dei cavalli dal nulla. Dove pensate di trovare delle bestie forti abbastanza per trasportarvi fino a casa?"

Karvas rivolge lo sguardo verso est e dice: "Ma a Bakhasa, naturalmente. Badate bene, i cittadini di quel luogo non ci aiuteranno sicuramente grazie alla generosità dei loro cuori, di questo potete essere sicuri. Ma lí ci sono cavalli... forti stalloni bhanariani. Forse, Grande Maestro, potremmo prenderne un paio a prestito?"

Ridi assieme al principe dell'audacia del suo piano, e quella risata ti risolleva lo spirito. Vi aspetta un viaggio lungo e pericoloso, ciò nonostante rimani colpito dal coraggio e dalla determinazione di Karvas e senti di

nuovo che la missione potrebbe avere successo. Anche Acraban approva. Il giovane mago e i suoi uomini ripareranno la *Starstrider*, e poi torneranno subito a Toran.

Consapevole che il tempo non è vostro alleato, raccogli l'equipaggiamento e ti prepari alla partenza. Dopo aver salutato Acraban e i suoi uomini, ti incammini con il Principe Karvas nella foresta in direzione est. La grande foresta è piena di piante, radici e bacche e, mentre camminate, riesci a raccoglierne a sufficienza per due Pasti. A mezzogiorno avete coperto parecchia strada e avete raggiunto il confine orientale della foresta. Al di là di questa si trova una pianura ondulata che scende gradualmente verso un ampio fiume. A nord-est, a cavallo del fiume, scorgi lo scuro profilo di una città.

"Quella è Bakhasa" dice Karvas. Aguzzi la vista e calcoli che tra voi e la città non vi sono piú di 50 miglia. "Con un po' di fortuna, dovremmo arrivarci per mezzanotte".

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **35**.
Se va da 5 a 9, vai al **220**.

125

All'alba vi rimettete in marcia lungo la strada di pianura, in direzione est. Il cielo del mattino è sereno e limpido, l'aria è piena di farfalle e risuona del dolce canto degli uccelli. Essendo entrati nel regno di Siyen, e con ancora dieci giorni prima del Giorno del Raccolto, sei certo che riuscirete a raggiungere Seroa in tempo per l'incoronazione di Karvas. Con sorpresa scopri che il principe è meno ottimista. Egli ti dice che vi state avvicinando alla provincia orientale di Cavalia, una regione che deve il proprio nome alla città capitale. Sia la provincia che la città sono governate da Sadanzo, il malvagio barone che sta cercando di usurpare il trono di Siyen. Karvas ti esorta a non abbassare la guardia fino a quando non sarete al sicuro oltre i confini della provincia nemica.

È quasi mezzogiorno quando scorgete le torri e le guglie scintillanti di Cavalia all'orizzonte. La strada di pianura conduce direttamente alla porta fortificata, ma Karvas è ansioso di evitare la città e propone di seguire un sentiero piú piccolo attraverso numerosi villaggi e insediamenti che sorgono attorno a Cavalia. Vi state avvicinando al primo di questi villaggi quando vedete un gruppo di trenta soldati a cavallo che avanzano verso di voi. I cavalieri indossano cotte di ferro e sulle loro tuniche bianche e sugli scudi scintillanti vedi un emblema a forma di testa d'aquila nera, sormontata da una corona d'oro. Karvas si lascia sfuggire un'esclamazione soffocata quando li vede e ti fa cenno di tirare le redini. Fermi il tuo cavallo, ed egli ti spiega che i cavalieri che si stanno avvicinando portano la divisa dell'esercito del Barone Sadanzo. La testa d'aquila nera è appunto lo stemma di Sadanzo, ma è stata la vista della corona d'oro a colpire Karvas: il principe teme che Sadanzo si sia già fatto incoronare Re di Siyen.

Quando i soldati vi raggiungono, il capo della truppa - un Primo Cavaliere - fa cenno ai suoi di lasciare il sentiero e di circondarvi. Mentre gli uomini ubbidisco-

no al comando, l'ufficiale ferma il suo destriero accanto al tuo cavallo.

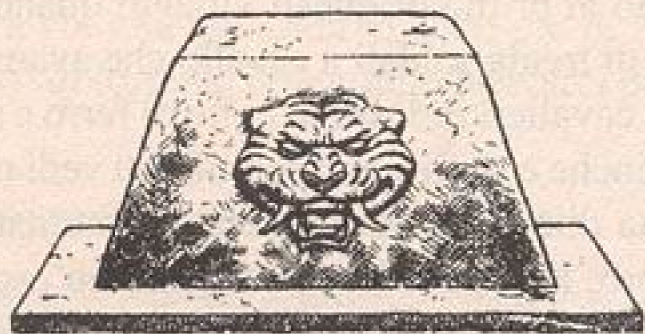
"Salute, cavalieri" dice con cortesia affettata. Solleva la visiera dell'elmo, e i suoi occhi scuri e sospettosi vi esaminano da capo a piedi.

"Siete uomini del Nord, vero? Quali affari vi conducono qui nella provincia di Cavalia?"

Se decidi di rispondere che siete viaggiatori di Sommerlund scesi nel Magnamund Meridionale per studiare le abitudini e i costumi dei suoi abitanti, vai al **140**.

Se preferisci rispondere che state andando a Seroa per la festa del Giorno del Raccolto, vai al **173**.

Se invece non vuoi rispondere al Primo Cavaliere, vai al **43**.



126

Mostri a Lodamos la pergamena che avete trovato nella biblioteca di Sadanzo, e il viso del barone diventa rosso d'ira quando legge il contenuto. "Assassino traditore!" esclama. "Per Ishir, gliela faremo pagare con la vita!" Cercando di controllare la rabbia, Lodamos vi restituisce la pergamena e vi chiede di accompagnarlo nella sala principale della cittadella. "Se volete raggiungere Seroa in tempo per mandare all'aria i vili piani di Sadanzo, bisogna agire in fretta. La cerimonia di successione si terrà tra una settimana, e voi avete ancora molta strada da fare. Il tempo vi è nemico, signori, ma io farò tutto ciò che posso per aiutarvi in questa missione vitale".

Vai al **70**.

127

Dopo un'attesa interminabile arrivi in testa alla fila. Senza nemmeno levare lo sguardo dalla pila di carte e documenti che lo circondano, il Sovrintendente ti fa cenno di sederti sulla panca di fronte a lui e, con tono di annoiata indifferenza, ti chiede la ragione della tua visita alla Sala di Judicars. Gli dici che stai cercando il Principe Karvas di Siyen e che hai delle notizie urgenti da dargli riguardanti la sua terra natia. L'ufficiale si carezza pensosamente il mento e ti fissa negli occhi. Ti accorgi che sta dubitando delle tue parole e che sta cercando di decidere se arrestarti o no. Quando insisti dicendo che è una questione di vita o di morte, egli sogghigna arcigno e scrolla le spalle.

"Karvas non è qui" grugnisce. "Viveva in città forse dieci anni fa, ma, dopo l'arrivo della sua promessa sposa, se ne andò a vivere da qualche parte a Nord, sulla costa, credo. Visita Mydnight molto di rado. È tutto quello che so".

Ringrazi il Sovrintendente per l'aiuto che ti ha dato e te ne vai. Una volta in strada, vedi che il sole è basso sull'orizzonte. Dopo aver trascorso tutto il giorno in coda nella Sala di Judicars per raccogliere quelle misere informazioni, speri che i tuoi compagni abbiano avuto piú

fortuna, mentre ti affretti lungo le stradine buie verso il quartiere orientale della città.

Vai al **308**.

128

Vi precipitate giú per le scale e fuori della taverna. Il cortile sembra deserto, ma, mentre vi state avvicinando alle stalle, noti il corpo di un ragazzo riverso e parzialmente sepolto sotto un mucchio di fieno. Dal colore e dal taglio dei vestiti, riconosci il garzone delle stalle che si è preso cura dei vostri cavalli quando siete arrivati qui. Sfoderi immediatamente l'Arma Ramas ed entri nelle stalle: una precauzione piú che giustificata, la tua, perché, non appena oltrepassi la porta, tu e Karvas venite attaccati da sei banditi di Cavalia, nascosti in agguato nell'oscurità.

Banditi di Cavalia:
Combattività 40 Resistenza 36

Aggiungi 5 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento, poiché il Principe Karvas è al tuo fianco.

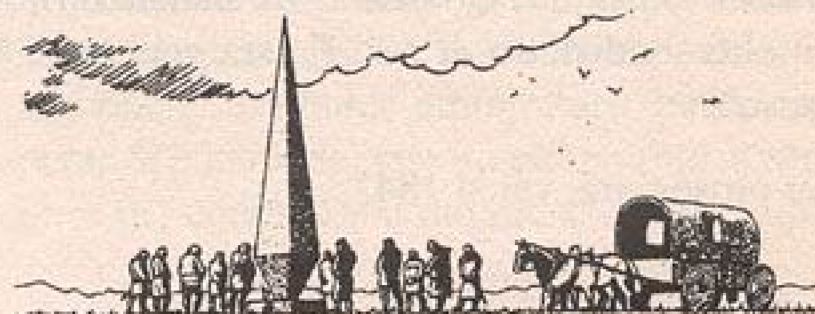
Se vinci questo combattimento in cinque scontri o meno, vai al **215**.

Se ti ci vogliono sei scontri (o piú) per vincere il combattimento, vai al **103**.

129

Sferri il colpo mortale, e la creatura cade a terra. Scuro siero disgustoso sgorga dalla larga ferita; il tanfo del sangue nero è tale da rendere nervosi i cavalli, perciò tu e Karvas trascinate la carcassa lontano e la fate cadere in un burrone vicino. Quando tornare al vostro riparo, Karvas è completamente esausto e ha difficoltà a rimanere sveglio, perciò ti offri di fare tu il turno di guardia. Trascorri le prime ore del mattino ad ascoltare la pioggia che batte contro la roccia e il vento che sibila tra le montagne. Poco dopo l'alba svegli Karvas, e subito vi preparate a riprendere il lungo viaggio. A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **292**.



130

Gli uomini del Cavaliere vi confiscano le armi, la tua Arma Ramas, lo Zaino e tutti gli Oggetti Speciali. (Ti lasciano soltano il borsello dei soldi e il suo contenuto. Sul tuo Registro di Guerra segna gli oggetti confiscati con un asterisco [*] per indicare che non sono piú in tuo possesso, ma non cancellarli.)

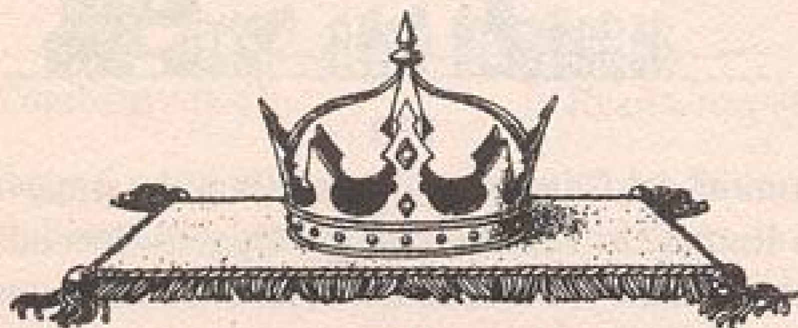
Gli uomini stanno controllando Karvas quando uno di essi vede la voglia a forma di luna crescente sul suo polso e si lascia sfuggire un'espressione soffocata."Per gli dei!" esclama. "Ha la voglia del Principe Karvas!" Il Primo Cavaliere balza all'istante giú di sella, afferra il braccio del principe e gli esamina il polso.

"E allora, il nostro principe in esilio ha fatto ritorno da Sheasu" dice con tono altezzoso e beffardo. "Forse vi siete stufato della città di Mydnight, eh? O avevate un po' di malinconia di casa? O forse siete tornato per reclamare la corona cui avete rinunciato dieci anni fa?"

L'ufficiale scoppia in una risata di scherno e poi si mette a camminare davanti a Karvas come se si stesse pavoneggiando di qualcosa.

"L'eroe di Mydnight è finalmente tornato a casa!" dice. "Beh, riportiamo il nostro principe a Cavalia e prepariamogli la stanza reale. Ne abbiamo molte... nelle segrete della cittadella! Quando il Re Sadanzo ritornerà, sarà molto soddisfatto di noi. E sarà generoso. Molto generoso".

Per proseguire, vai al **184**.



131

Con molta attenzione gli uomini del Barone Lodamos sollevano il Principe Karvas e lo trasportano fuori dalla cappella. Esci anche tu al fianco del barone e del Maresciallo. Attraversate i corridoi della cittadella e salite l'ampia scalinata che conduce alle stanze personali di Lodamos. Qui il principe viene adagiato su un divano, mentre il medico personale del barone viene subito chiamato per visitarlo. Lodamos ti offre le piú sentite scuse per il duro trattamento che avete subito al vostro arrivo alla cittadella e ti spiega che Sadanzo ha tentato piú volte di ucciderlo l'anno passato: per questo non osa abbassare mai la guardia. Il barone è molto colpito dal fatto che tu sei sopravvissuto all'incontro con il fantasma del suo antenato, il paladino Ranald. "Nessuna creatura mortale malvagia è mai sopravvissuta al giudizio di Ranald" egli dice, "e nessun mortale buono è mai riuscito a non perdere i sensi nel corso della prova. Siete un uomo fuori della norma. Vi prego, chi siete?" Riveli cosí al barone di essere un Grande Maestro Ramas e gli dici perché sei qui a Siyen. Quando gli racconti gli eventi che vi hanno condotto qui alla cittadella, egli loda il tuo coraggio e la tua determinazione. Vieni a sapere che è un grande ammiratore dei Ramas ed è sua speranza poter viaggiare un giorno fino al Monastero Ramas per conoscere il tuo illustre capo, Lupo Solitario.

Lodamos ordina al Maresciallo di restituirti le armi e l'equipaggiamento confiscato (cancella gli asterischi dal tuo Registro di Guerra) e fa venire dalle cucine del cibo e del buon vino. Mentre il medico si prende cura del principe, tu ti appresti a consumare un'ottima cena. (Recupera 3 punti di Resistenza.)

Per proseguire, vai al **293**.

132

Mentre il soldato si avvicina, capisci che si è accorto soltanto della presenza del Principe Karvas. L'oscurità e le tue innate capacità di mimetizzazione Ramas han-

no fatto sí che l'uomo non ti abbia visto. Silenziosamente ti sposti nell'ombra ed estrai la tua Arma Ramas. Karvas rimane fermo in mezzo alla stradina, gli occhi fissi sulla sentinella che si sta avvicinando, per non tradire la tua presenza. Il soldato avanza nervosamente, la lancia all'altezza del petto. Ordina a Karvas di dichiarare il proprio nome e reggimento di appartenenza e, quando il principe si rifiuta di rispondere, il tuo sesto senso ti avverte che la sentinella sta per dare l'allarme.

Con la grazia fulminea di una pantera all'attacco, balzi dal vano buio e colpisci la guardia alla base della nuca con l'impugnatura della tua arma. Senza emettere nemmeno un lamento, l'uomo crolla prima in ginocchio e poi stramazza a terra privo di sensi. Tu e Karvas lo trascinate rapidamente via dalla stradina e lo nascondete dietro le scale. Prima di andarvene, controlli velocemente le tasche e lo zaino del soldato e trovi i seguenti oggetti:

44 Ren (equivalenti a 3 Corone d'Oro)
Lancia
Pugnale
1 Pasto

Scopri anche una chiave di ferro che reca una scritta sull'impugnatura. La tua arte Ramastan dell'Interpretazione ti permette di decifrarne il significato: QUESTA CHIAVE È PROPRIETÀ DELLE STALLE DI TEHDA.

(Se desideri prendere la Chiave di Tehda, registrala sul Registro di Guerra come Oggetto Speciale che porti nella tasca della tunica. Non devi rinunciare a nessun altro oggetto in suo favore se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso.)

Vi affrettate su per le scale e arrivate in una zona di carico e scarico merci piena zeppa di soldati e carri. Tenendovi bassi e spostandovi da un carro all'altro, riuscite ad avanzare senza essere visti. Sul lato opposto trovate un ponte di pietra che attraversa il Fiume Tehda. Lo percorrete in fretta e poi imboccate un ampio viale che conduce al quartiere est della città, fiancheggiato su entrambi i lati da tetri edifici a due piani, silenziosi dietro le porte e le finestre chiuse. Alla fine del viale per poco non vi scontrate con una pattuglia di dieci sentinelle in marcia verso il fiume; siete quindi costretti a cercare rifugio in un cortile pieno di legname per evitare di essere visti. Gli uomini, che vestono tuniche nere a pieghe e ampi pantaloni di seta, sono armati di scimitarre e di asce leggere. Hanno tutti gli occhi a mandorla e lucidi capelli neri che portano raccolti in un codino alla base della nuca. Il loro capo, un sergente robusto dal collo taurino, sfoggia l'emblema di Sejanoz su una fascia scarlatta che porta al braccio. Aspettate con pazienza che la pattuglia raggiunga il ponte ma, proprio nell'attimo in cui ciò accade, ecco che un'altra pattuglia sbuca dal lato opposto e scende lungo il viale. Il quartiere orientale di Bakhasa è un luogo affollato persino a quest'ora tarda e, piuttosto che rischiare di venire catturati, decidete di rimanere nascosti tra i legni, dove proverete a dormire per qualche ora prima del sorgere del sole.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.

133

Dici a Karvas che è giunto il momento di andare, ed egli ti segue mentre avanzi tra gli alberi verso l'altro lato della collina. Una volta fuori dal bosco, spronate i cavalli e galoppate il piú velocemente possibile.

Quando siete a piú di due miglia dalla collinetta tirate le redini e fermate gli stalloni ansanti per guardare indietro. Il branco di fanji si è disperso in ogni direzione e i due cacciatori che vi inseguivano sono piú interessati alle loro prede che a voi. La vista di quella crudele carneficina ti riempie d'ira, ma non puoi fare nulla. Fai perciò sbollire la tua rabbia e, assieme a Karvas, avanzi tra l'erba alta verso il sentiero.

Vai all'**80**.



134

Al tuo grido di avvertimento Acraban si immobilizza, fermandosi appena in tempo sul bordo della fossa nascosta. Ti avvicini circospetto alla seconda trappola e, servendoti della tua Arma Ramas, sollevi alcuni rami: sotto di essi scopri una fossa profonda in fondo alla quale vedi conficcati dei micidiali pali appuntiti. Acraban emette un sospiro di sollievo: se avesse fatto un passo di piú, avrebbe certamente finito i propri giorni impalato lí in fondo.

Aggirate con cautela la trappola e proseguite lungo il sentiero.

Vai al **282**.

135

Estrai una freccia e la lanci contro la gemma che Sadanzo stringe tra le dita. Il tuo attacco è talmente fulmineo che il perfido barone non ha il tempo di schivare il dardo, la cui punta d'acciaio gli ferisce le dita e colpisce al centro la gemma, riducendola in polvere.

Vai al **250**.

136

Estrai la chiave dalla tasca della tunica e leggi l'iscrizione sull'impugnatura: STALLE DI TEHDA.

"Con un po' di fortuna questo pezzo di ferro ci procurerà due cavalli" dici, stringendo la chiave. Karvas ti sorride e si prepara a muoversi, ma tu gli chiedi di rimanere lí nascosto e aspettare un tuo segnale. "Meglio che io vada da solo, mio signore" dici. "Dimezzerà il rischio di venire scoperti dalle sentinelle al cancello principale. Aspettate qui e state pronto ad agire in fretta".

Aiutato dalle tue Arti Ramastan della Sparizione, lasci

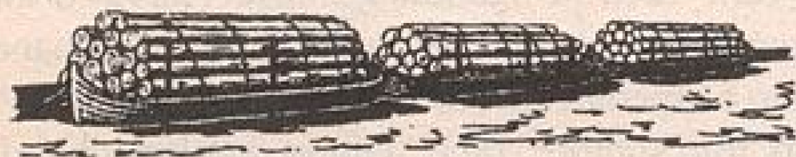
il nascondiglio e ti affretti oltre la piazza fino alla porta priva di sentinelle. Quando sei certo di non essere stato visto, tiri il chiavistello e inserisci la chiave. Pregando Ishir che sia quella giusta, la fai girare nella serratura e... le tue preghiere vengono esaudite. Spingi la pesante porta e attraversi di corsa il cortile che si trova dall'altra parte.

Vai al **190**.

137

Servendoti della tua Arte Ramastan del Controllo Animale, ordini ai cavalli dei due lanceri di rallentare. Immediatamente i due animali ubbidiscono al tuo comando mentale e passano ad un galoppo leggero, malgrado gli sforzi disperati dei loro cavalieri per farli andare piú veloci. All'improvviso i due lanceri vengono assaliti dal sospetto che tu e Karvas siate dei maghi. Si scambiano un'occhiata eloquente e poi si lasciano prendere dal panico. Mentre i cavalli rallentano al trotto e poi al passo, i due lasciano andare le lance, balzano giú di sella e, pallidi per la paura, se la danno a gambe tra le grida di scherno e le risate dei cittadini.

Vai al **322**.



138

Fai ricorso alla magia dei Regni Antichi e scagli la parola del potere - *Gloar!* - contro il portatore piú vicino. La forza della parola magica colpisce l'uomo in pieno petto, facendolo cadere a terra. Nell'attimo in cui il soldato lascia andare la piattaforma, questa si inclina pericolosamente; poi l'idolo dalle sembianze di tigre si stacca dalla sua base di legno, cade sul selciato con un potente schianto, si rompe in due emanando un cono turbinante di fiamme rosse che avvolge gli altri portatori. In un batter d'occhio, i tre uomini sono ridotti a un cumulo di cenere incandescente.

Grida di paura echeggiano lungo la strada, mentre i soldati bakhasiani assistono terrorizzati alla morte dei loro compagni e alla distruzione dell'idolo malvagio. Prima che essi abbiano il tempo di riaversi e riprendere l'inseguimento, tu e Karvas attraversate di corsa la strada e vi infilate nella viuzza buia.

Vai al **180**.

139 *(fig. 8)*

Seguite la pista fino a quando il sole non è che un disco arancione sull'orizzonte ad ovest, poi vi fermate e vi accampate per la notte sotto una quercia solitaria. Un coniglio sprovveduto vi fornisce un'ottima cena, dopo di che tu e Karvas vi alternate nei turni di guardia, mentre l'oscurità avvolge completamente la pianura.

La notte tiepida trascorre tranquilla, e poco dopo l'alba levate le tende. Restano solamente dodici giorni prima del Giorno del Raccolto, perciò mantenete un passo sostenuto mentre viaggiate verso Nord. Nel pomeriggio assistete ad uno spettacolo maestoso: il passaggio di un branco di fanji in migrazione. Questi animali selvaggi e



(fig. 8) Vedi un branco di fanji in migrazione.

veloci sono nativi di questa regione e sono molto pregiati per le loro corna e la loro morbida pelliccia.

Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, vai al **208**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **298**.

140

Il Cavaliere ti fissa freddamente negli occhi. Quando vede che da te non otterrà alcuna reazione, si volta e guarda Karvas con lo stesso sguardo gelido. Gli abiti che indossate danno credito alla tua storia, ma l'uomo non sembra del tutto convinto. I vostri cavalli sono stalloni bhanariani, riconoscibili dalle guarnizioni che decorano le redini e la sella.

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che il Primo Cavaliere è un giovane ambizioso che desidera ardentemente fare strada nell'esercito: ha in mente di arrestare te e Karvas accusandovi di essere delle spie. Devi agire in fretta se vuoi evitare il peggio.

Se decidi di offrire al Cavaliere dei soldi nella speranza che vi lasci proseguire per la vostra strada, vai al **161**.

Se preferisci non tentare di corromperlo, vai al **95**.

141

In un gesto d'ira il fabbro ti colpisce la mano in cui tenevi le monete, facendole cadere a terra, e, prima che tu abbia il tempo di raccoglierle, ordina al figlio di cacciarti dal negozio. Piuttosto che opporre resistenza e rischiare di ucciderli entrambi, ti lasci scaraventare in malo

modo fuori dalla bottega. (Cancella dal Registro di Guerra il numero di monete che hai perduto nella bottega del fabbro.)

Ritorni in fretta alla banchina, dove ti fermi un attimo per riprendere fiato. Decidi quindi di esplorare il labirinto di viuzze che forma il quartiere orientale della città, nella speranza di trovare qualcuno disposto a parlare del Principe Karvas. Purtroppo i tuoi sforzi risultano vani e non riesci a raccogliere alcuna informazione. Mentre il sole comincia a calare sull'orizzonte, abbandoni la ricerca e ti affretti nei vicoli bui in direzione della piazza del mercato.

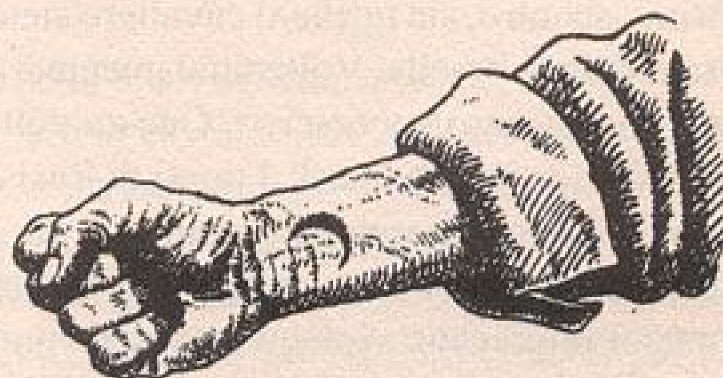
Quando raggiungi la piazza, il Mago Acraban e Lord Zinair sono già a bordo della *Starstrider* e ti stanno aspettando. Il mago ordina che la gabbia d'imbarco venga abbassata, e un attimo dopo vieni issato a bordo della navicella volante. I tuoi compagni ascoltano delusi il resoconto della tua infruttuosa ricerca. Lord Zinair, però, ha avuto piú fortuna.

"Il Principe Karvas non è piú qui. È vissuto in città per un po' di tempo subito dopo il suo arrivo da Sheasu, quasi dieci anni or sono, ma poi venne raggiunto da una giovane di nome Amarelda. I due si sposarono qui nel porto subito dopo l'arrivo di lei e se ne andarono da Mydnight il giorno delle nozze per sistemarsi da qualche parte sulla costa settentrionale. È passato piú di un anno dall'ultima volta che sono venuti in città".

Rivolto ad Acraban, Zinair dice: "Propongo di partire verso Nord alle prime luci dell'alba e cominciare cosí la nostra ricerca battendo la costa settentrionale. A mio avviso sarà piú facile trovarli se controlliamo la costa dal cielo anziché da terra".

Acraban annuisce senza indugio, poi ordina all'equipaggio di prepararsi a salpare verso Nord alle prime luci dell'alba.

Vai al **187**.



142

Ti siedi al tavolo e ti godi la tua birra e la compagnia di Karvas mentre aspetti che arrivi il cibo. Dopo una breve attesa, la figlia del locandiere arriva dalla cucina con in mano due piatti pieni di fette di carne arrosta e di verdure cotte.

"Siete voi i due gentiluomini diretti a Seroa per l'incoronazione?" chiede la giovane, posando i piatti sul tavolo. Karvas fa cenno di sí con il capo. "Proprio come quegli altri signori laggiú" dice, e indica un gruppo di uomini seduti in un'alcova dall'altra parte della sala. Non li avevi visti quando sei entrato nella sala. Aguzzi la vista, e l'appetito ti passa immediatamente. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che quei sei uomini sono parte del gruppo d'arcieri di Cavalia che vi ha teso l'imboscata al castello del Barone Jayde.

Se decidi di lasciare immediatamente la taverna, vai al **284**.

Se preferisci rimanere e affrontare gli arcieri, vai al **34**.

143

Dopo il primo scontro, sia tu che il cavaliere siete ancora seduti saldamente in sella. Volti rapidamente il cavallo e ti prepari allo scontro successivo. Questa volta vieni ferito al polpaccio sinistro (perdi 3 punti di Resistenza), ma il tuo avversario, disarcionato dalla tua arma, va a sbattere contro gli alberi che costeggiano il sentiero. I suoi compagni imprecano violentemente, levano spade e mazze e cominciano ad avanzare in fila indiana, decisi a finirti, ma tu non sei disposto a stare al loro gioco: giri velocemente il cavallo e torni indietro sul sentiero verso Karvas. In lontananza vedi che l'albero ora è completamente avvolto dalle fiamme. Mentre ti avvicini al principe, gli gridi di seguirti e sproni il cavallo al galoppo verso il tronco che brucia.

Il tuo cavallo compie un salto impressionante e atterra con sicurezza dall'altra parte del sentiero. Tiri le redini, carezzi l'animale sul collo lodandolo per il suo coraggio e poi ti volti. Un attimo dopo vedi Karvas emergere dalle fiamme in groppa al suo stallone nero e subito ti congratuli per la sua abilità di cavallerizzo. Poi, con un cenno della tua Arma Ramas, gli dici di seguirti e subito parti al galoppo sul sentiero che si inerpica tra le colline ai piedi dei Monti Dammerdon.

Vai al **251**.

144

Mentre i cavalieri attraversano al galoppo la pianura verso l'orizzonte lontano, ti servi delle tue facoltà curative per far sí che il Principe Karvas si riprenda, prima di proseguire assieme a lui in direzione di Varedo.

Vai al **55**.

145

Ti servi della tua Arte Ramastan del Controllo Animale per calmare la cavalla mentre ti avvicini. Facendo ben attenzione a tenere sempre l'animale tra te e il cavaliere, nel caso quest'ultimo dovesse guardare dalla tua parte, slacci rapidamente la sacca e controlli il contenuto. Nulla di particolarmente interessante: una Coperta, cibo a sufficienza per due Pasti, un Pugnale e una Scatola con acciarino e pietra focaia.

Stai per fare ritorno al tuo nascondiglio quando vedi una tasca nascosta alla base della borsa. Dentro a questa trovi una chiave di ferro sulla cui impugnatura scorgi un'incisione. Grazie alle tue facoltà Ramastan dell'Interpretazione, riesci a leggere: QUESTA CHIAVE È PROPRIETÀ DELLE STALLE DI TEHDA. Ti infili la chiave in tasca e richiudi la sacca prima di tornare a nasconderti.

(Ricordati di annotare la Chiave di Tehda sul tuo Registro di Guerra. È un Oggetto Speciale che porti nella tasca della tunica. Non è necessario rinunciare a un altro oggetto in favore di questo se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso.)

Una volta tornato al nascondiglio, osservi il cavaliere

fermarsi e guardare una fila senza fine di tronchi tagliati. L'uomo scuote il capo lentamente, leva lo sguardo al cielo sempre piú buio e impreca contro la luce che se ne sta andando. Da lontano uno dei suoi compagni lo chiama e gli fa cenno di tornare alla carovana. Anche se di malavoglia, l'uomo risponde alla chiamata, torna verso il cavallo e rimonta in sella. Lo osservi pazientemente mentre si allontana al galoppo prima di uscire dal nascondiglio e chiamare il Principe Karvas.

Vai al **54**.

146

Nell'attimo in cui tocchi la leva con la tua Arma Ramas, vi è una tremenda esplosione di luce gialla, e un dolore lancinante ti esplode nella mano, facendoti cadere l'arma e costringendoti a piegare il braccio sul petto dolorante: perdi 3 punti di Resistenza.

Con mano tremante ti chini a raccogliere l'arma e guardi la lama: è incandescente, ciò nonostante è ancora affilata. I tuoi sensi ti dicono che l'incantesimo che proteggeva la porta si è scaricato: ora puoi aprirla ed entrare.

Vai al **56**.

147

Perdi i sensi e cadi da cavallo, andando a sbattere violentemente con la testa contro un masso vicino. Un attimo dopo vieni travolto assieme al tuo cavallo da una immensa valanga d'acqua che inonda completamente il terreno circostante.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, tra i Monti Dammerdon.

148 *(fig. 9)*

All'alba il Maresciallo Phedros prepara un proclama scritto nel quale denuncia Sadanzo come traditore, assassino e agente di Naar. Phedros revoca il titolo del barone e annuncia che il Principe della Corona Karvas è il legittimo erede di Siyen. Il proclama viene firmato dai nobili di Siyen, e poi centinaia di scribi di palazzo si affrettano a farne delle copie autenticate dal sigillo del Maresciallo che vengono inviate tramite messaggeri in ogni paese, città, provincia del regno.

La notizia del ritorno di Karvas si diffonde nella capitale a macchia d'olio. Centinaia di cittadini in festa affollano la piazza e circondano la piattaforma da ogni lato, piangendo e gridando di gioia, tale è la loro felicità per essere stati liberati dalla tirannia di Sadanzo. Con la benedizione dei nobili riuniti, il Maresciallo Phedros proclama Karvas Re di Siyen e gli posa sul capo la Corona di Stato. Karvas accetta felice ciò che gli spetta per diritto di nascita e si alza a ricevere gli applausi e l'adulazione della folla eccitata. Mentre le grida si attenuano, egli si volta verso di te, ti chiede di inginocchiarti e tu obbedisci. Allora Karvas sguaina la spada e ti tocca con la punta sulla testa e sulle spalle: "Alzatevi, Grande Maestro Ramas, poiché io vi proclamo Cavaliere di Siyen". La folla esplode in un applauso, questa volta non per il re



(fig. 9) "Alzatevi, Grande Maestro. Io vi proclamo Cavaliere di Siyen".

bensí per il Grande Maestro Ramas di Sommerlund, senza il quale il loro amato principe non avrebbe mai potuto reclamare il proprio trono.

Accompagni Re Karvas e il suo nobile seguito al Palazzo Reale, dove le celebrazioni per la successione cominciano con un banchetto e si concludono con una processione di carrozze reali che visita ogni quartiere della città. Gli abitanti di Seroa salutano il loro re con piogge di fiori e lo ringraziano con urla di gioia per averli liberati dalla tirannia del malvagio Sadanzo.

Vai al **350**.

149

L'onda d'urto ti colpisce un secondo dopo l'esplosione, scaraventandoti con violenza sul ponte e mandandoti a sbattere contro l'albero maestro: perdi 3 punti di Resistenza. Stordito e dolorante, ti afferri all'albero e ti tiri in piedi.

Vai al **51**.

150

Una volta fuori, noti la porta di un'altra cella di fronte a quella in cui eravate rinchiusi tu e Karvas. Immediatamente il tuo sesto senso Ramas ti avverte che lí dentro si trovano le tue armi e il tuo equipaggiamento. In pochi secondi riesci a far scattare il lucchetto a combinazione, entri e vedi sul pavimento tutte le vostre cose. (Puoi cancellare gli asterischi [*] dal tuo Registro di Guerra per indicare che hai recuperato armi ed equipaggiamento.)

Oltre al tuo equipaggiamento, trovi la spada e il fodero di Karvas e i seguenti oggetti:

1 Arco
6 Frecce
Cibo a sufficienza per 1 Pasto
1 Lancia
1 Ascia

Karvas si riprende la spada e il fodero e, prima che ve ne andiate, afferra anche una corda appesa a un gancio e se la mette a tracolla. Ritornate nel corridoio e vi affrettate verso una scala a chiocciola di pietra che sale ai piani superiori. Con la tua Arma Ramas stretta in mano, cominci a salire i gradini, ripercorrendo a memoria la strada che avete fatto quando meno di un'ora fa siete stati condotti nelle segrete della cittadella.

Vai al **169**.

151

Ti sembra ovvio, visto l'odore e l'aspetto poco appetitoso, che la carne è marcia, e cosí anche il resto della merce esposta sulla bancarella. Ti dichiari perciò d'accordo con il nomade, e immediatamente il mercante ti denuncia pubblicamente, accusandoti ad alta voce di essere un furfante in combutta con il nomade.

Karvas ti dice che gli sembra giunto il momento di andarsene da Jaroc, e tu fai cenno di sí con il capo. Assieme voltate i cavalli, vi allontanate dalla bancarella del mercante e vi dirigete verso le mura della città. Mentre vi avvicinate, vedi due sentinelle armate che si affrettano a chiudere le porte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai all'**87**.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e desideri usarla, vai al **22**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **189**.

152

Il fascio accecante di energia colpisce lo scafo della *Starstrider* proprio sotto il timone, facendoti perdere i sensi poiché l'onda d'urto del fascio di vapore e fuoco si è trasmessa attraverso il ponte (perdi 6 punti di Resistenza).

Quando riprendi conoscenza vedi che la navicella volante si trova a piú di tre miglia di distanza dalle fessure. La vista ti si schiarisce, e scorgi Acraban al timone. Ti sorride quando vede che sei ancora vivo. Il giovane mago è pallido ed esausto e ha i capelli rossi coperti di polvere e sudore, e tu capisci che i suoi sforzi per riparare la navicella hanno prosciugato le sue energie magiche. Ti alzi in piedi a fatica, ti muovi verso il timone e capisci subito che la nave è ancora piú incontrollabile di prima: ha perso quota, e il ponte comincia ad inclinarsi pericolosamente verso destra. Ben presto diventerà impossibile tenerla diritta.

"Abbiamo perso uno stabilizzatore, mentre l'altro è gravemente danneggiato" dice Acraban con voce preoccupata. "Ho fatto tutto ciò che era in mio potere per ripararlo, ma potrebbe rompersi definitivamente da un momento all'altro. E senza stabilizzatore è impossibile viaggiare".

Acraban ordina all'equipaggio di prepararsi per un atterraggio di fortuna. Alcuni giovani si legano all'albero maestro, altri si aggrappano alla ringhiera della balaustra, consegnando il proprio destino alla forza delle braccia e alla bontà della dea Ishir. Il Principe Karvas ha trovato rifugio in una stiva sul ponte principale dove vengono conservate le funi della nave. Egli solleva il coperchio e ti dice di raggiungerlo, poiché dentro c'è spazio a sufficienza per due persone.

Se decidi di entrare nella stiva dove si trova Karvas, vai al **79**.

Se preferisci rimanere con Acraban al timone della nave, vai al **199**.

153

Tu e Karvas tirate fuori i biglietti e, mentre una delle due sentinelle li prende, l'altra vi dice che potete scendere a terra. "Avanti, fate in fretta, sennò la fila si ferma" ordina l'uomo, e voi ubbidite senza indugio.

Vai al **12**.

154

Ti prepari ad attraversare la strada per raggiungere la porta dell'edificio quando, all'improvviso, la campana in cima alla torre comincia a suonare. Un attimo dopo vedi una lunga fila di figure vestite di nero, per la gran parte soldati, che si dirigono in fila indiana verso l'edificio. Due grandi porte si spalancano per ricevere la processione e cosí riesci a vedere l'interno dell'edificio, riccamento addobbato di arazzi e ornamenti dorati; eppure, malgrado l'opulenza sfacciata, non riesci a provare che ribrezzo: i tuoi sensi Ramas ti dicono infatti che questo è un tempio dedicato ad una divinità malvagia.

Non appena la processione è entrata nell'edificio, le porte si chiudono e la campana cessa di suonare. Turbato ma determinato a proseguire, lasci il magazzino e ti affretti oltre la strada. La porta laterale non è chiusa a chiave: la apri ed entri silenziosamente, ritrovandoti cosí in una piccola anticamera circolare. Qui vedi altre due porte. Intuisci che una di esse conduce direttamente alla sala del tempio, poiché riesci a sentire il monotono canto che si leva dalla congregazione di fedeli appena riunitasi. L'altra porta conduce alle scale della torre, ma scopri ben presto che è chiusa a chiave.

Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, vai al **66**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **197**.

155

Entrate nel villaggio di Voshno e percorrete al trotto la strada principale, passando davanti a negozi dalle vetrine impolverate e a case basse. Arrivate infine nella piazza del mercato. Gli abitanti del villaggio sono gente taciturna e poco amichevole, che, presi dalle loro faccende, vi degnano a malapena di un'occhiata distratta. Ad est della piazza vedete un viale lastricato - Shaney Street - che porta al fiume. Un arco di pallida pietra rosata si erge all'imbocco del Ponte di Voshno: la sua superficie è segnata dalle tracce delle innumerevoli battaglie disperate che si sono combattute qui nel passato. La parte centrale del ponte è bloccata da un carro malandato, sistemato lí di proposito per impedire il li-

bero passaggio. Appoggiato al carro c'è un uomo che indossa una cotta di ferro: succhia la canna di una pipa spenta e stringe gli occhi dalle sopracciglia cespugliose quando vi vede avvicinare.

"Pedaggio del ponte!" esclama, e caccia fuori il palmo della mano. "40 Lune... e niente discussioni".

Se possiedi 40 Lune (o l'equivalente di 10 Corone d'Oro) e accetti di pagare, vai al **221**.

Se non possiedi 40 Lune (e nemmeno l'equivalente di 10 Corone d'Oro) oppure preferisci non pagare il pedaggio, vai al **254**.

156

Dapprima i tuoi sensi ti portano a credere che stia per scatenarsi una tempesta e che i continui cambiamenti della pressione dell'aria non siano altro che il preludio di una violenta tempesta elettrica. Aguzzi la vista e percorri con lo sguardo l'orizzonte, sicuro di scorgere presto qualcosa, ma, con tua grande sorpresa, non vedi né lampi né nubi scure. Poi i tuoi sensi Ramas capiscono che la fonte degli sbalzi di pressione si trova a terra.

Rapidamente la coltre di nubi sotto la chiglia della *Starstrider* comincia a dissolversi rivelando cosí la presenza di un territorio vulcanico di roccia nera. Questo tormentato panorama è segnato da profonde gole e crepacci, alcuni dei quali emettono getti di vapore che si levano ruggendo verso il cielo e sfiorano lo scafo della *Starstrider*. Alcuni di questi spruzzi colossali si condensano formando strane nubi grigio-verdi che ridiscendono lentamente a terra rotolando su se stesse. Una di queste nuvole si forma nell'aria e comincia a cadere in rotta di collisione con la vostra navicella volante. Acraban si accorge della minaccia e ordina a Kuo, il timoniere, di scendere di 300 piedi per evitare l'enorme massa di vapore. Mentre il timoniere ubbidisce all'ordine, intuisci che questa manovra potrebbe esporre la navicella a un pericolo ben peggiore: gli spruzzi ruggenti di vapore provenienti dal sottosuolo.

Se decidi di dire ad Acraban di annullare l'ordine appena dato al timoniere e di far salire la navicella di 300 piedi, vai al **98**.

Se invece preferisci lasciare che siano Acraban e la ciurma a comandare la navicella, vai al **290**.

157

Attraversate di corsa la via e imboccate il vicolo di fronte. La stradina è affollata di cittadini precipitatisi qui per scoprire perché l'allarme sta suonando. Vi fate strada tra la folla fino a quando non raggiungete un punto in cui una via piú grande incrocia il vicolo da sinistra a destra. Un grido alla vostra destra attira la tua attenzione: ti volti e vedi due lanceri a cavallo all'altro capo della via. I due vi vedono, spronano i cavalli e partono al galoppo verso di voi. La gente terrorizzata si appiattisce contro i muri o cerca di arrampicarsi oltre i cancelli per non venire travolta dai due soldati e dalle loro lance abbassate.

Karvas estrae la spada e si prepara all'attacco, gridando coraggiosamente: "Io mi occupo di quello di sinistra!" Ti guardi intorno alla disperata ricerca di una via di

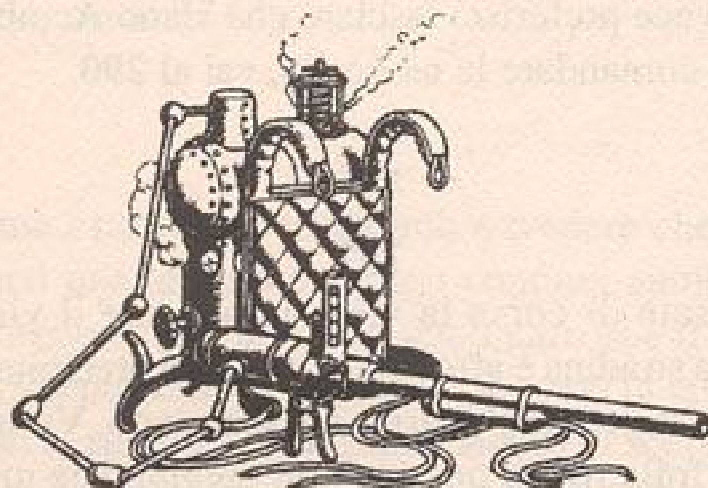
scampo, ma l'intera strada è bloccata dalla folla di cittadini terrorizzati.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **191**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic e desideri usarla, vai al **305**.

Se possiedi un Arco e desideri usarlo, vai al **286**.

Se non possiedi nessuna di queste cose o preferisci non usarle, vai al **137**.



158

Il tuo cavallo obbedisce coraggiosamente ai tuoi comandi e salta l'ostacolo di fuoco, atterrando con piede sicuro sul sentiero al di là del tronco. Le fiamme ti scottano la pelle, ma grazie alle tue facoltà protettive Ramastan della Difesa non subisci ferite gravi. Purtroppo il tuo cavallo è meno fortunato: i suoi fianchi e il suo ventre sono coperti di vesciche. Ti servi immediatamente delle tue facoltà curative Ramas per alleviargli il dolore e medicare le bruciature (la rapidità con cui curi l'animale ti costa 2 punti di Resistenza).

Per proseguire, vai al **285**.

159

Le grida e i lamenti degli uomini feriti echeggiano nelle tue orecchie mentre cerchi di rimetterti in piedi. "Rimanete con me, signore" dici a Karvas mentre attraversi il maneggio e ti nascondi dietro il recinto. La carneficina cessa per un attimo quando gli attaccanti si fermano per ricaricare le balestre, e tu non indugi un attimo di piú e approfitti immediatamente della sosta. Fai cenno a Karvas di seguirti, balzi in piedi e corri verso le stalle vicine.

Entri di corsa nell'edificio ma subito sei costretto a fermarti di scatto quando davanti a te si parano sette cavalieri armati. Ti si stringe lo stomaco quando vedi sulle loro tuniche bianche la testa d'aquila, emblema di Sadanzo. La loro presenza qui ti fa sospettare che essi abbiano seguito le vostre tracce sin da quando avete lasciato Cavalia. Evidentemente il vostro ritardo a Varedo ha concesso loro quelle poche ore di vantaggio necessarie per organizzare l'imboscata mortale.

"Addio, Principe Karvas!" grugnisce uno dei cavalieri, la voce parzialmente alterata dalla visiera dell'elmo di ferro. L'uomo solleva l'ascia scintillante, e tutti e sette i cavalieri si avventano su di voi e vi attaccano simultaneamente.

Cavalieri di Sadanzo:
Combattività 45 Resistenza 38

Non puoi evitare questo combattimento, ma puoi aggiungere 5 punti alla tua Combattività poiché il Principe Karvas combatte al tuo fianco. Se possiedi l'Arma Ramas 'Stella Ramas' puoi aggiungere il vantaggio di punti previsto per i combattimenti notturni.

Se vinci questo combattimento, vai al **108**.

160

Attraversate il portale e poi l'arcata e arrivate in una piazza dall'acciottolato irregolare. Sempre cercando di sfruttare l'oscurità per non essere visti, tu e Karvas riuscite ad attraversare la piazza e a proseguire lungo una via che interseca il quartiere occidentale della città. Tetri edifici a due piani fiancheggiano entrambi i lati della via, silenziosi dietro le porte e le finestre chiuse.

Il viale conduce prima ad un ponte di pietra che attraversa il Fiume Tehda e poi prosegue nel cuore del quartiere orientale. Qui per poco non vi scontrate con una pattuglia di dieci sentinelle in marcia verso il fiume; siete quindi costretti a cercare rifugio in un cortile pieno di legname per evitare di essere visti. Gli uomini, che vestono tuniche nere a pieghe e ampi pantaloni di seta, sono armati di scimitarre e di asce leggere. Hanno tutti gli occhi a mandorla e lucidi capelli neri che portano raccolti in un codino alla base della nuca. Il loro capo, un sergente robusto dal collo taurino, sfoggia l'emblema di Sejanoz su una fascia scarlatta che porta al braccio. Aspettate con pazienza che la pattuglia raggiunga il ponte ma, proprio nell'attimo in cui ciò accade, ecco che un'altra pattuglia sbuca dal lato opposto e scende lungo il viale. Il quartiere orientale di Bakhasa è un luogo affollato persino a quest'ora tarda e, piuttosto che rischiare di venire catturati, decidete di rimanere nascosti tra i legni, dove proverete a dormire per qualche ora prima del sorgere del sole.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.

161

Sorridi al Cavaliere ed apri il borsello dei soldi rivelando lo scintillio delle monete.

"Forse posso fare una donazione, signore?" dici. "Chiamatelo pure un gesto di gratitudine per l'ottimo lavoro che voi e i vostri uomini state svolgendo. Grazie a voi la città di Cavalia è libera da ladri e tagliagole".

Estrai alcune monete dal borsello e gliele porgi.

Se possiedi dei Torq, vai al **236**.
Altrimenti, vai al **19**.

162

"Sono io, Maresciallo" dice Karvas, "non mi riconoscete?" "Principe Karvas! Per gli dei, come è possibile?" esclama il Maresciallo Phedros. "Il vino deve avermi annebbiato il cervello, perché il principe è in esilio, e voi non potete essere Karvas. Questo è sicuramente un altro trucco di Sadanzo, ci scommetto!"

Karvas si tira su la manica della tunica e avanza per mostrare a Phedros la voglia a forma di luna crescente sul polso, ma Phedros, la mente annebbiata dal vino, pensa che Karvas voglia attaccarlo. "Prendeteli!" grida, e immediatamente quattro sentinelle della sua guardia del corpo emergono dagli angoli in ombra della sala. Due di esse costringono Karvas a terra, mentre le altre due si precipitano verso di te con le spade sguainate. Piuttosto che rischiare la vita del principe, alzi le mani in segno di resa. Karvas scongiura Phedros di credergli, chiede che gli sia permesso di spiegare come ha fatto ritorno in patria, ma il Maresciallo si rifiuta di ascoltare e anzi chiama altre sentinelle affinché vi confischino tutte le armi e l'equipaggiamento. Poi venite condotti nelle celle della caserma e costretti in catene.

Alle prime luci del mattino senti la porta della cella aprirsi di scatto e vedi entrare il Maresciallo Phedros accompagnato dal Barone Sadanzo e da una dozzina di cavalieri predoni. Il barone ridacchia di gioia quando vede Karvas incatenato al muro, estrae una gemma verde dalla tasca del mantello di ermellino e immediatamente il tuo sesto senso ti avverte che grazie alla malvagia alchimia della pietra il perfido barone è in grado di esercitare un potente controllo mentale su Phedros.

"Cosí, Maresciallo Phedros" dice con voce morbida come la seta, "questi sono l'impostore e il suo complice. Vi prego, ditemi qual è la punizione inflitta a chi si spaccia per un membro della famiglia reale?" "È... è... la morte" gracchia Phedros e, dal tono forzato della sua voce, capisci che Phedros non parla per volontà propria.

Il Principe Karvas tenta di liberarsi dalle catene e grida, ma la gemma che Sadanzo stringe tra le dita balugina piú intensamente, e subito Karvas smette di muoversi e di parlare. Il tuo sesto senso ti dice che le tue difese psichiche hanno impedito che anche tu soccombessi al terribile potere della pietra maledetta, un potere che ha reso Karvas incapace di muoversi e di parlare.

"Ebbene, miei fedeli cavalieri" dice Sadanzo rivolto ai suoi tagliagole, "avete sentito cosa ha detto il Maresciallo? La punizione per il crimine che hanno commesso è la morte". Il barone guarda te e Karvas, e un sorriso malvagio si dipinge sul suo volto pallido e cadaverico. "In virtú del potere conferitomi dalla Corona di Siyen che porto sul capo, io vi condanno a morte. Che la sentenza sia eseguita... immediatamente!"

E con queste fatali parole che echeggiano nelle loro orecchie, i cavalieri predoni sguainano le spade ed eseguono senza indugio l'ordine del barone. Per te e per Karvas la morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle celle delle caserme della Cavalleria Reale di Siyen.

163

Raggiungi la cima del muro e stai posizionando i piedi tra le punte di ferro per prepararti a saltare nel campo sottostante quando, all'improvviso, vedi una sentinella in piedi sotto di te. Allertato dal rumore dei tuoi piedi che grattavano contro il muro, l'uomo è venuto a controllare: ha un pugnale in mano, e nell'attimo in cui i vostri occhi si incontrano, lo scaglia contro di te.



(fig. 10) Il mago vi saluta con un sorriso e una stretta di mano.

Se possiedi l'Arte Superiore del Magi-Magic, vai al **216**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **107**.

164

Il tuo sesto senso Ramas ti suggerisce di estrarre il corno dallo zaino. Il dolore nella tua testa è sempre piú intenso e, dopo una rapida occhiata a Karvas, capisci che egli è nella tua stessa situazione e che sta per cadere di sella. Ma, nell'attimo in cui porti il corno alle labbra e soffi dentro, il dolore cessa all'improvviso: il corno non emette alcun suono, eppure d'istinto capisci che esso ha il potere di annullare l'effetto dell'attacco psichico che state subendo. Il Principe Karvas si riprende e si raddrizza sulla sella, ma i vostri inseguitori non se la cavano altrettanto bene: l'assalto psichico che vi avevano lanciato contro si rivolge proprio verso di loro. Ti volti e vedi i cavalieri sparpagliarsi per la pianura, nel tentativo di allontanarsi e mettere la maggior distanza possibile tra sé e l'insopportabile suono del tuo corno.

Vai al **144**.

165 *(fig. 10)*

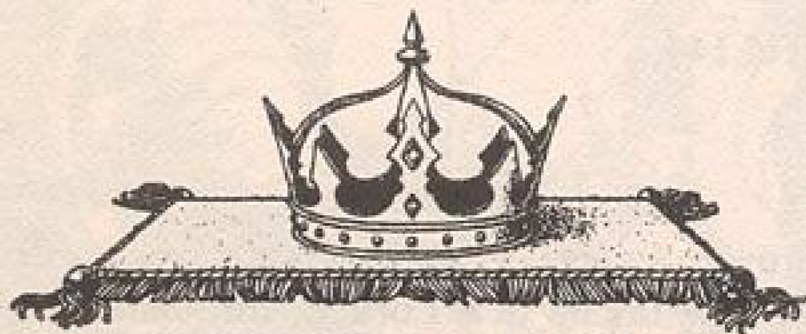
"Ben trovati, signori" vi saluta il mago dai capelli rossi mentre aspetta che tu e Lord Zinair sbarchiate dall'*Azaktana*. Mentre percorri la passerella, la somiglianza del giovane mago con Melchar, il viaggiatore che hai incontrato a Caeno durante il tuo viaggio verso l'Isola di Lorn, ti colpisce. Scendi a terra, e il mago ti accoglie con un sorriso e una ferma stretta di mano.

"Sono Acraban, della Confraternita della Stella di Cristallo. Non mi aspettavo di vedervi cosí presto. Sono arrivato questa mattina a bordo della *Starstrider*" egli dice. La rassomiglianza con Melchar è tale che non puoi trattenerti dal chiedergli se conosca il viaggiatore. "Sí, Grande Maestro, Melchar è mio fratello. Di ritorno da Caeno mi ha raccontato tutto della vostra rocambolesca fuga dalle corse. Non vedevo l'ora di conoscerti di persona".

Poi il giovane mago si scusa e guarda verso la navicella volante. Solleva la mano destra e, all'improvviso, un fascio di luce luminosa avvolge il suo palmo aperto. Dal ponte di poppa della navicella sospesa nel vuoto, vedi una luce lampeggiare un paio di volte: la ciurma della *Starstrider* ha ricevuto il segnale di Acraban e sa che siete arrivati.

"Venite, signori, torniamo a bordo della *Starstrider*. Abbiamo molto di cui parlare, e ogni minuto è prezioso".

Vai al **90**.



166

Fai correre lo sguardo sulle scansie polverose e leggi i prezzi scritti su piccoli pezzi di pergamena. Solo i seguenti oggetti risultano di qualche interesse:

Pasti - 4 Lune (ciascuno)
Frecce - 4 Lune (ciascuna)
Corda - 8 Lune
Lanterna - 8 Lune
1 Pozione di Alether - 12 Lune
(aumenta la Combattività di 2 punti per la durata di un combattimento)
Asta - 20 Lune
Arco - 32 Lune

Il mercante accetta anche Corone d'Oro, al cambio di 1 Corona d'Oro per 4 Lune. Non accetta, invece, Ren.

Se decidi di acquistare qualcuno degli oggetti sopra elencati, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per lasciare il negozio, vai al **58**.

167

Offri al bigliettaio metà del denaro in tuo possesso, ma quello rifiuta la generosa offerta. Vuole tutto o niente. Disgustati dall'avidità dell'uomo, vi voltate, lasciate la banchina e vi affrettate verso la taverna, che, malgrado gli evidenti segni di trascuratezza - pittura scrostata e finestre rotte -, è affollatissima. Il suono della lira e del flauto si mescola all'alto vociare e alle rauche risate degli avventori, molti dei quali sono viaggiatori diretti a Seroa. Vi fate strada tra la folla rumorosa e salite una rampa di scale che dà accesso alle stanze del piano superiore. Dalla cima delle scale siete in grado di vedere meglio la sala affollata. Karvas indica due uomini in piedi vicino al bancone, vestiti con abiti di corte sofisticati e un po'

eccessivi. Sui berretti di velluto delicatamente posati su riccioli ben acconciati vedi l'emblema a forma di testa d'aquila di Sadanzo.

"Scommetto che quei due damerini hanno i biglietti per il battello" dice Karvas in tono cospiratorio. Ti concentri sui due singolari personaggi, e il tuo sesto senso Ramas ti dice che il principe ha ragione.

Se decidi di avvicinare i due uomini per offrirti di comperare i loro biglietti, vai al **17**.

Se preferisci aspettare fuori della taverna e avvicinare i due quando usciranno, vai al **111**.

168

La superficie liscia della torre è molto piú difficile da scalare di quanto tu avessi previsto. Arrivi a circa un metro dal davanzale quando le tue dita perdono la presa, e cadi in strada battendo con la testa sui ciottoli e ferendoti alla tempia: perdi 3 punti di Resistenza.

Quando il dolore martellante al capo si attenua, tenti nuovamente l'arrampicata. Questa volta i tuoi sforzi vengono premiati e riesci a raggiungere la finestra. Ti sollevi sopra il davanzale, entri e ti ritrovi su una scala a chiocciola di pietra che sale in cima alla torre. Da qui si gode una magnifica vista della città. Grazie alla tua capacità di vedere al buio, riesci a localizzare le stalle a meno di un miglio a nord della torre. Registri mentalmente la loro posizione e poi ti affretti a scendere le scale e a ritornare al magazzino in rovina.

Il Principe Karvas è felicissimo quando gli dici che vi sono delle stalle nella città, e vuole andarci subito. Stai per seguirlo fuori dal magazzino quando, all'improvviso, la campana della torre comincia a suonare un'altra volta. Qualche attimo dopo, le porte del tempio si spalancano e una processione di figure nere si riversa lentamente in strada. D'istinto, afferri il braccio di Karvas e lo tiri dentro il magazzino. Mentre le figure scure passano vicino al vostro nascondiglio, sbirci oltre la porta del magazzino in rovina e le osservi. Una strana sensazione di disagio ti assale, facendoti correre un brivido gelido lungo la schiena, e immediatamente capisci che le cose non sono affatto quelle che sembrano. Aguzzi la vista, osservi piú attentamente e trattieni a stento un'esclamazione di orrore.

Vai al **100**.

169

Salite le scale fino a raggiungere un pianerottolo del piano superiore, dove sentite echeggiare voci allegre e rauche risate provenienti da un passaggio ad arco poco distante. Getti un'occhiata oltre l'arcata e vedi che piú avanti si trovano i dormitori delle sentinelle e una sala di ritrovo. Qui sono riuniti piú di dodici carcerieri per celebrare la cattura del Principe Karvas con del vino offerto dal Primo Cavaliere.

Proseguite su per la scala a chiocciola e arrivate in una sala decorata da eleganti arazzi, lungo le pareti sono allineate armature di ogni tipo. Ti ricordi bene d'aver attraversato questa sala mentre venivate condotti in prigione, perciò la percorri in fretta e raggiungi una robusta porta di legno di quercia a due ante. Con disappunto scopri che la porta è chiusa da un chiavistello ti-

rato dall'altra parte. Dapprima non scorgi nessun'altra uscita, poi, grazie alla tua vista acuta, ti accorgi che uno degli arazzi si muove leggermente. Lo sposti e dietro ad esso scopri una stretta arcata e poi una rampa di scale che conduce ad una porta di ferro brunito. Sali seguito da Karvas e, al centro della superficie liscia e lucida della porta, vedi una piccola leva.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione e della Telegnosi, vai al **349**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **91**.

Se non possiedi queste Arti Superiori o preferisci non usarle, vai al **229**.

170

Ti allontani lentamente dal masso dietro il quale ti eri nascosto e fai cenno ad Acraban di seguirti lungo il sentiero che conduce alla spiaggia. Il Principe Karvas vi viene incontro, ma tiene la mano destra posata sull'elsa di uno spadino appeso al fianco. Malgrado l'apparenza trasandata, l'uomo si muove con un passo fiero e aristocratico che tradisce le sue origini regali.

Con la compitezza formale usualmente riservata alla corte del Re e alle camere di consiglio, Acraban si inchina e fa le presentazioni. Con voce seria, informa Karvas degli eventi sfortunati che hanno colpito Siyen e vi hanno condotto da Sheasu qui, in cerca di lui. Il Principe Karvas è addolorato alla notizia della morte del padre, guarda il mucchio di sabbia e pietre che si trova alla base del sentiero, e tu intravvedi delle lacrime nei suoi occhi. Accanto alle pietre scorgi un cartello di legno su cui è inciso un nome: *Amarelda*. È senza dubbio la tomba della moglie del giovane principe.

"Sono notizie terribili queste che mi recate, signori" dice Karvas, la bella voce che trema per l'emozione, "poiché il mio dolore è doppio. Ho appena perduto mia moglie, e ora mio padre... le uniche due persone che abbia mai amato veramente".

Tu e il tuo compagno offrite al principe le vostre piú sentite condoglianze, poi Acraban suggerisce di allontanarsi dalla spiaggia e risalire verso la casa in cima alla collina.

Dopo avervi offerto del vino di bacca, il Principe vi racconta di come fosse giunto a Sheasu per condurre la vita dell'esule. Piú di dieci anni or sono, durante un incontro casuale a corte, egli conobbe la Principessa Amarelda, figlia del Re di Lunarlia e se ne innamorò perdutamente. Anche la giovane s'innamorò di lui e accettò subito la sua proposta di matrimonio. Da secoli le terre confinanti di Lunarlia e Siyen erano nemiche, ciò nonostante la prospettiva di un matrimonio tra il Principe Karvas e la Principessa Amarelda sembrava promettere una conclusione pacifica dopo anni di rivalità e odio. Dapprima suo padre, il Re di Siyen, aveva dato la propria approvazione a quell'unione. Ma dopo aveva cambiato idea e proibito al figlio di sposare la giovane, pena l'esilio. Karvas allora sfidò il padre, venne cosí costretto a lasciare il proprio paese e se ne andò a Sheasu, dove venne raggiunto dall'amata Amarelda: anch'ella aveva disubbidito agli ordini paterni e per questo era stata esiliata da Lunarlia. Karvas parla con affetto degli anni trascorsi insieme alla donna, in completo

isolamento. Poi, con profonda tristezza, egli racconta di come la giovane fosse recentemente caduta preda di una forte febbre, da cui non si è mai piú riavuta. Per piú di un mese ella ha combattuto contro la malattia finché, tre giorni fa, si è spenta serenamente nel sonno.

La notizia che il Barone Sadanzo sta cercando di usurpare il trono che spetta a lui manda il principe su tutte le furie. Da anni egli incolpa il barone del proprio esilio, perché fu proprio lui l'unico ad opporsi al matrimonio che avrebbe posto fine all'inimicizia esistente tra Lunarlia e Siyen. Karvas è convinto che sia stato Sadanzo con le sue arti magiche a influenzare la mente del padre, e perciò accetta senza indugio di lasciare Sheasu a bordo della *Starstrider* per fare ritorno a Seroa e sconfiggere Sadanzo. La prontezza con cui il principe accetta la vostra proposta vi riempie di ottimismo. Acraban propone un brindisi al futuro Re di Siyen, e Karvas accetta di buonumore. Poi il giovane mago comunica la felice notizia a Lord Zinair attraverso la pietra magica; il mago anziano, che sta facendo ritorno a Suhn, si congratula con voi per il successo dell'impresa e vi augura di fare rapidamente ritorno a Siyen sani e salvi.

Vai al **63**.

171

Durante la notte vi date il turno per la guardia nel timore che una truppa di soldati di Cavalia sia sulle vostre tracce, ma fortunatamente la notte trascorre senza incidenti. All'alba vi rimettete in marcia e, quando il sole si è levato sopra l'orizzonte, vedete un cartello al bordo della strada che recita: VAREDO - 150 MIGLIA.

"Di solito ci vorrebbero tre giorni per arrivare a Varedo" dice Karvas, "ma se sfruttiamo bene il tempo a nostra disposizione e facciamo riposare brevemente i cavalli ogni ora, potremmo coprire la distanza in metà tempo". Consapevoli del fatto che vi restano solamente nove giorni per raggiungere Seroa in tempo per l'incoronazione, e che è ancora possibile che una pattuglia di soldati sia partita da Cavalia al vostro inseguimento, trascorrete l'intera giornata in sella coprendo piú strada possibile. Al calar della notte avete percorso molte miglia e siete sicuri di non essere seguiti da nessuno. Vi accampate per la notte vicino a un corso d'acqua e tu, prima di dormire, fai ricorso alle tue facoltà Ramastan per assistere i cavalli e aiutarli a recuperare le forze dopo la lunga giornata di viaggio.

Il giorno seguente lo trascorrete attraversando la sconfinata Pianura Lucien; questa monotona prateria è solo occasionalmente interrotta da qualche villaggio isolato o da qualche solitaria fattoria. Non avete bisogno di avvicinarvi a questi insediamenti, poiché la ricca distesa d'erba offre cibo e acqua in abbondanza. Riesci addirittura a raccogliere cibo a sufficienza per 2 Pasti (ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra).

Nel pomeriggio avvistate a nord un gruppo di uomini a cavallo che avanzano verso di voi, provenienti dalla pendici boscose dei Monti Ioma. Aguzzi la vista, e lo stomaco ti si stringe quando vedi che essi portano l'insegna di testa d'aquila del Barone Sadanzo. Concentri i tuoi sensi Ramas sul gruppo di cavalieri e capisci che non sono soldati, bensí cacciatori in cerca di daini sel-

vaggi. La pianura aperta non offre alcun nascondiglio e perciò tu e Karvas siete particolarmente vulnerabili. Rimanete fermi ad osservare il gruppo per qualche minuto, nella speranza che la loro attenzione sia tutta rivolta alla caccia. Purtroppo dopo qualche minuto capite che i cacciatori hanno perso le tracce dei daini e hanno deciso di inseguire un'altra preda: voi due.

Se decidi di rimanere e fronteggiare il gruppo di cacciatori, vai al **93**.

Se preferisci tentare la fuga, vai al **277**.



172

Lanci contro l'arciere un fascio di energia mentale che gli sconvolge la mente (l'impiego di questa Arte Superiore ti cosa 1 punto di Resistenza). L'uomo grida per l'improvviso dolore che gli attanaglia il capo, poi cade all'indietro e fa partire la freccia, che si schianta contro il muro delle stalle senza causare danno alcuno.

Karvas balza in sella, e tu gli lanci le redini. Con un grido liberatorio, giri il cavallo e lo lanci al galoppo lungo il viale che attraversa il quartiere orientale della città. Tu e il principe galoppate veloci fianco a fianco, travolgendo quei bakhasiani tanto sciocchi da mettersi sul vostro cammino. La strada conduce direttamente alla porta orientale della città, dove la campana sta suonando forte. Un gran numero d'armati, destati dall'allarme, si è riunito al cancello, ma con loro non vi è alcun ufficiale, e nel caos e nella disorganizzazione dell'emergenza i soldati si sono dimenticati di chiuderlo. Essi scappano in tutte le direzioni quando vi vedono avanzare al galoppo, permettendovi cosí di passare sotto l'arcata senza alcuna difficoltà.

Lanciando grida di entusiasmo, vi allontanate da Bakhasa sul sentiero polveroso che conduce verso le colline ai piedi dei Monti Dammerdon. Ti volti e vedi il Principe Karvas agitare il pugno in aria in un gesto di vittoria. Il successo dell'impresa lo ha riempito di gioia, come dimostra l'ampio sorriso che ha stampato sul viso impolverato e rigato di sudore.

I forti stalloni bhanariani vi conducono veloci tra le colline senza mai cedere o rallentare la loro incredibile andatura. Solo dopo che le luci di Bakhasa sono scomparse all'orizzonte rallentate e concedete a voi stessi e ai vostri cavalli il lusso di un galoppo leggero. Viaggiate per piú di un'ora sul sentiero che si snoda tortuoso tra le colline coperte di pini e le basse vallate. Il cielo notturno è sereno, e la chiara luce delle stelle vi illumina generosamente la via. Quando arrivate a un basso guado che attraversa un fiume le cui acque scorrono via veloci, vi fermate per abbeverare i cavalli e farli riposare un po'.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **323**.

173

"Cosí siete diretti a Seroa?" dice il Cavaliere. "Se arrivate in tempo per il Giorno del Raccolto, allora assisterete all'incoronazione del Barone Sadanzo. Vorrei poter essere lí anch'io per celebrare il lieto evento. Ma, ahimè, purtroppo qualcuno deve rimanere a proteggere Cavalia mentre il nostro signore, il futuro re, è via".

Karvas chiede al giovane perché lui e i suoi uomini portino la corona di Siyen sugli scudi e sulle tuniche. "Pensavo" dice, avendo cura di mascherare l'accento siyenese, "che qui a Siyen soltanto i cavalieri della Guardia del Re potessero portare l'insegna della corona reale? Non è forse cosí?"

Il Primo Cavaliere fissa Karvas con occhi duri, e tu capisci che la domanda del principe lo ha irritato. "Il nostro signore... sarà... il Re di Siyen" egli dice. "Non vi è nessun altro a reclamare il trono del regno. Portiamo l'emblema reale per onorare il suo diritto alla corona. Forse che voi stranieri contestate il diritto del barone?"

Il Primo Cavaliere ti fissa con espressione accusatoria. Quando vede che da te non otterrà alcuna reazione, si volta e guarda Karvas con lo stesso sguardo gelido. Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che il giovane è ambizioso e desidera ardentemente fare strada nell'esercito. L'osservazione di Karvas ha inavvertitamente insultato il suo onore e, per salvare la faccia davanti ai suoi uomini, il Cavaliere ha in mente di arrestare te e Karvas con l'accusa di spionaggio. Devi agire in fretta se vuoi evitare il peggio.

Se decidi di scusarti e dire che il tuo compagno non intendeva offendere nessuno, vai al **95**.

Se decidi di offrire al Cavaliere dei soldi nella speranza che vi faccia proseguire per la vostra strada, vai al **161**.

174

Uscite al galoppo dal cortile in mezzo ad una pioggia di dardi e vi dirigete ad est lungo il sentiero che attraversa la collina boscosa. Gli arcieri di Cavalia hanno nascosto i cavalli nei boschi circostanti il castello del Barone Jayde e, quando vi vedono, abbandonano in fretta le loro postazioni e montano in sella per inseguirvi. L'audace fuga vi dà almeno un miglio di vantaggio sui vostri inseguitori, ma è molto difficile percorrere al galoppo questo sentiero quando l'unica fonte di luce è il debole chiarore della luna. Tu non hai molte difficoltà a tenere il cavallo sulla pista tortuosa, aiutato come sei dalla tua facoltà Ramas di vedere al buio, ma Karvas non è altrettanto fortunato. Alcune parti del sentiero sono coperte da una spessa coltre di rami che non fa filtrare nemmeno il piú tenue raggio di luce e, quando vi imbattete in questi tratti di bosco fitto, Karvas si ritrova completamente al buio ed è costretto a rallentare il passo. Meglio non rischiare che il principe perda del tutto la traccia del sentiero o, peggio ancora, che finisca a terra falciato da un ramo; suggerisci perciò di lasciare il sentiero nel punto in cui questo attraversa il fiume sopra un ponte di legno. Vi nascondete assieme ai cavalli sotto il ponte e aspettate che i soldati di Cavalia vi oltrepassino. Sentite gli zoccoli dei cavalli battere il legno del ponte, ma non uscite quando il rumore è cessato; aspettate invece pazientemente e dopo un'ora li sentite ritornare. I soldati di Sadanzo hanno perso le vostre tracce e stanno

tornando al castello del Barone Jayde, convinti che voi siete riusciti a farvi oltrepassare e siate tornati sui vostri passi al castello per aiutare le truppe ferite nell'imboscata.

Dopo che i vostri nemici hanno riattraversato il ponte e il rumore dei loro cavalli si è perso in lontananza tra gli alberi, rimontate in sella, uscite dal nascondiglio e proseguite ad est lungo il sentiero. Durante il viaggio notturno, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Poco dopo l'alba uscite dalla densa foresta e attraversate una regione dove le colline lasciano il posto a terreni coltivati a vigneti. Durante il giorno vi date il turno e dormite rimanendo in sella: quando uno dei due dorme, l'altro guida il cavallo del compagno per le briglie. Con questo sistema siete in grado sia di recuperare le forze che avete perso durante la notte, sia di proseguire verso Oberra.

È mattina presto, ormai quattro giorni prima del Giorno del Raccolto, quando raggiungete la cima di una collinetta e da lí scorgete Oberra in lontananza. Questa popolosa città è posta in una valle a forma di coppa, situata all'estremità orientale delle Colline Lucien, nel punto in cui l'altipiano incontra le pianure dolcemente ondulate in mezzo alle quali scorre il Fiume Sero. Il Principe Karvas ti dice che il suo vecchio tutore, Florin Sainus, risiede proprio in Oberra. Egli propone di entrare in città e fare visita alla sua abitazione nel quartiere settentrionale. Karvas è sicuro che Sainus vi aiuterà a raggiungere Seroa in tempo per l'incoronazione. Il tuo morale si risolleva quando senti queste buone notizie. Con rinnovato vigore sproni il tuo cavallo e, nel tardo pomeriggio, raggiungi assieme a Karvas le porte di Oberra.

Vai al **280**.

175

La torre è costruita con blocchi lisci di pietra color giallo limone, perfettamente combacianti l'uno con l'altro. Cominci a salire verso la finestra aperta confidando nella tua agilità naturale, ma ben presto scopri che la parete liscia ti offre ben pochi appigli e ancor meno appoggi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 15 o meno, togli 1.

Se il totale è 4 o meno, vai al **168**.
Se è 5 o piú, vai al **294**.

176

Sferri il tuo colpo mortale e, un attimo dopo, la spada magica del tuo avversario esplode in una fiamma di luce verde e si disintegra in un nuvola maleodorante di vapore. Il rumore della zuffa è stato avvertito in tutta la taverna da un gruppo di gente del posto. Guidati dal locandiere, i contadini si stanno riunendo nel cortile armati di forconi e bastoni. Piuttosto che correre il rischio di far loro capire quello che è successo, tu e Karvas sellate due cavalli freschi e uscite al galoppo dalle stalle il piú rapidamente possibile. L'oste e i suoi amici si di-



(fig. 11) Karvas si aggrappa con una mano alla sporgenza rocciosa.

sperdono in ogni direzione per evitare di essere travolti dai vostri cavalli mentre attraversate il cortile e scappate lungo la strada.

Malgrado la stanchezza per il combattimento mortale, vi costringete a cavalcare tutta la notte. All'alba vi fermate a riposare in un piccolo boschetto al fianco della strada. Prima di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **267**.

177 *(fig. 11)*

Il grido del principe proviene dal lato sud della sala. Ti metti subito a correre, e il cuore ti manca un battito quando vedi che un'intera sezione del pavimento di pietra ha ceduto. Raggiungi il bordo e guardi in basso: il Principe Karvas è appeso per una mano ad una sporgenza rocciosa quattro metri piú in basso, mentre sotto i suoi piedi ciondolanti scorgi con sgomento un balzo di almeno trenta metri. Alla base dell'enorme apertura vedi le acque ruggenti di un fiume sotterraneo, gonfiate dalla pioggia torrenziale.

"Tenete duro, signore!" gridi a Karvas in preda alla disperazione, mentre vedi le sue dita ferite scivolare lentamente sulla pietra.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **110**.

Se possiedi una Corda, vai al **13**.

Se non possiedi né una Corda né quest'Arte Superiore (o decidi di non servirtene) vai al **326**.

178

Dietro le tende trovi una sala circolare con il pavimento di legno lucido. La scura superficie di quercia è intarsiata con del legno piú chiaro che forma intricati pentagrammi e altre partiture musicali. Sulle pareti vi sono delle scansie contenenti un gran numero di libri, pergamene e altri documenti. I tuoi sensi Ramas ti dicono che quelle sono opere malvagie e che hai davanti a te una biblioteca di manuali magici e tomi dedicati a Naar. Il Principe Karvas prova ribrezzo alla vista di quel magazzino di malvagità, ma allo stesso tempo trova conferma dei sospetti che nutre da tempo: il Barone Sadanzo è un discepolo del Dio delle Tenebre.

Percorri con lo sguardo la biblioteca, mentre i tuoi sensi provano repulsione di fronte alla malvagità che aleggia in questa sala. Il tuo istinto ti spingerebbe a distruggere questa fonte di malvagità, ma cosí facendo manderesti sicuramente all'aria ogni possibilità di fuga dalla cittadella. Piuttosto che correre questo rischio, decidi di lasciare immediatamente la biblioteca, ma, mentre stai indietreggiando verso l'arcata, noti una placca quadrata di acciaio tra i libri nella scansia di mezzo. Al centro della placca c'è una tastiera di numeri. Guardi piú da vicino e capisci che si tratta di una cassaforte la cui chiusura è simile a quella che assicurava la porta della cella dove tu e Karvas eravate stati imprigionati. Il tuo sesto senso ti dice che bastano due numeri per aprire la cassaforte.

Il primo numero della sequenza è uguale al numero di punti da aggiungersi alla Combattività quando si usa l'Arma Ramas 'Alema' contro nemici non morti. Il secondo è uguale alla metà della ciurma al completo della *Starstrider* (senza includere Acraban).

Quando pensi di aver capito qual è la cifra a due numeri che bisogna digitare per aprire la cassaforte, vai al paragrafo contrassegnato dal numero che hai dato come risposta.

Se non sei in grado di determinare la risposta corretta, vai al **258**.



179

Cerchi disperatamente di mantenere la navicella su una rotta diritta, ma essa continua a spostarsi verso destra. Per controbilanciare il persistente moto di deriva, sposti bruscamente il timone verso sinistra, ma gli effetti del danno subito dallo stabilizzatore sono imprevedibili, e ormai è praticamente impossibile mantenere il controllo della nave. Purtoppo la tua manovra fa spostare la nave troppo verso sinistra, tanto che ora essa si sta inesorabilmente dirigendo verso la fessura di sinistra, proprio sulla traiettoria dei ruggenti fasci di energia. Sposti disperatamente il timone verso destra per evitare la colli-

sione, ma è già troppo tardi. Un potente getto di vapore colpisce lo scafo della *Starstrider*, mentre un'esplosione di luce incandescente ti fa perdere i sensi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 2, vai al **152**.
Se è 3 o piú, vai al **338**.

180

La notizia della distruzione dell'idolo si diffonde rapidamente. Pochi minuti dopo la vostra fuga, la città ancora addormentata viene bruscamente destata da una baraonda di campanelli d'allarme e corni dissonanti. Pattuglie di soldati vengono sguinzagliate sulle vostre tracce in tutta la città, e ben presto i passi minacciosi degli squadroni echeggiano in ogni via. Grazie all'aiuto delle tue avanzate facoltà Ramas ed evitando le vie principali, tu e Karvas riuscite infine a raggiungere le stalle che avevi visto dalla cima della torre. Da dietro un carro fermo nella piazza antistante l'entrata principale, osservate l'edificio e le pattuglie di sentinelle, aspettando pazientemente che la confusione si plachi.

Le stalle sono circondate da un alto muro di mattoni, in cima al quale sono infisse delle aste di ferro appuntite. Un cartello è appeso sopra all'entrata principale e recita: STALLE DI TEHDA. I campanelli d'allarme hanno svegliato le sentinelle e ora l'entrata delle stalle è accuratamente sorvegliata, come pure le tre entrate secondarie che si trovano a intervalli regolari lungo il muro perimetrale. Soltanto due porte sono sprovviste di sentinelle, e quando aguzzi la vista capisci subito perché: le porte sono assicurate da pesanti chiavistelli d'acciaio e robusti lucchetti di ferro.

Se possiedi la Chiave di Tehda, vai al **136**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **274**.

181

"Forse non mi sono spiegato bene" dice Karvas, con voce ora minacciosa. "Il mio amico ed io abbiamo bisogno dei vostri biglietti. Per piacere, consegnateceli senza troppe storie". Il principe sfila la spada dal fodero di qualche centimetro per dare maggior enfasi alle proprie parole.

In condizioni normali, i due bellimbusti impallidirebbero fino a svenire alle vostre minacce, ma la serata trascorsa a bere nella taverna li ha riempiti di un coraggio artificiale. L'uomo piú alto fissa Karvas con sguardo di sfida e comincia a gridare con voce stridula: "Ladri! Furfanti! Tagliagole!"

Karvas reagisce d'istinto e gli sferra un pugno sulla mascella, facendolo cadere a terra privo di sensi. Il suo rubicondo compagno rimane paralizzato per la paura, e, prima che egli possa dare l'allarme, tu lo stendi a terra con un secco colpo alla nuca.

Trascinate i due corpi in un vicolo laterale e frugate nelle tasche in cerca dei biglietti. Karvas li trova nella tasca della giacca dell'uomo piú robusto e te ne dà uno. (Annota sul tuo Registro di Guerra il Biglietto come Oggetto Speciale che porti nella tasca dei pantaloni. Non devi rinunciare a nessun altro oggetto in favore del biglietto se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso.)

Dopo aver ottenuto quello di cui avevate bisogno per raggiungere Seroa in battello, lasciate il vicolo e vi affrettate verso la banchina.

Vai al **2**.



182

Mentre osservi il soldato seduto nella nicchia alla destra della porta d'accesso alla città, i tuoi occhi di falco notano sotto la panca su cui l'uomo siede una boccetta d'inchiostro, una penna d'oca e un grosso libro di pelle, di certo il registro dei pedaggi d'entrata e d'uscita. Servendoti della tua Arte Superiore degli Elementi, ti concentri sulla penna d'oca e fai sí che essa prenda fuoco spontaneamente. In pochi secondi le fiamme attaccano la pergamena del registro e il bordo del mantello di lana del soldato. Con un'esclamazione di allarmata sorpresa, la sentinella balza in piedi e cerca di sganciare la fibbia che gli assicura il mantello attorno alle spalle. Mentre le altre guardie abbandonano i loro posti e si affrettano ad aiutare il compagno, tu ti muovi, seguito dal Principe Karvas. Uscite rapidamente dal canale di scorrimento dell'acqua e vi affrettate verso l'entrata incustodita.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è ora 3 o meno, vai al **29**.
Se è 4 o piú, vai al **248**.

183

Cerchi disperatamente di mantenerti davanti al branco per non venire travolto dagli zoccoli degli animali in fuga. Ciò nonostante, mentre ti avvicini al fiume, sei costretto a tirare bruscamente le redini per rallentare la corsa: in questo punto la riva del fiume è alta e scoscesa e, se proseguissi al galoppo, tu e il tuo cavallo fareste un volo di almeno sei metri prima di finire in acqua.

Per fortuna Karvas reagisce altrettanto rapidamente quando ti vede rallentare e riesce a fermarsi dietro di te. Poi, seguendoti, egli guida il cavallo oltre il crinale della ripida riva e riesce a controllare la discesa fino a raggiungere una piccola striscia di terra fangosa proprio al limitare delle acque. Sopra le vostre teste i fanji in capo al branco volano oltre il bordo e cadono rovinosamente in acqua. Non riemergono nemmeno in superficie prima di essere trascinati via dalla corrente. Piú di cento animali cadono nel fiume e vengono travolti dalle acque impetuose prima che il branco si fermi. Tu e Karvas spronate i cavalli e vi tenete per quasi due miglia sulla stretta striscia di sabbia fangosa che costeggia il fiume, fino a quando non raggiungete un punto in cui la riva scoscesa offre un leggero pendio, dove riuscite ad abbandonare il fiume e risalire sulla pianura erbosa. Una volta sopra, vedete il resto del branco che si è disperso

in ogni direzione, ancora inseguito dagli implacabili cacciatori.

Per proseguire, vai all'**80**.

184

I soldati vi legano i polsi con una corda prima di scortarvi a Cavalia. Mentre oltrepassate la porta occidentale della città, le sentinelle di turno scattano sull'attenti, il Sergente rivolge al Primo Cavaliere il saluto militare con una certa esagerazione, mentre alcune tra le sentinelle piú anziane si inchinano togliendosi l'elmo. Ma tutto questo esagerato formalismo non nasce affatto dal rispetto, anzi, tu capisci che i soldati in realtà disprezzano il giovane cavaliere altezzoso e che questo è il loro modo per burlarsi della sua intollerabile arroganza.

Una volta oltre la porta imboccate un ampio viale fiancheggiato da case eleganti e da edifici pubblici sontuosamente decorati. Cavalia è una città ricca, ciò nonostante molti tra i passanti hanno un aspetto stanco e preoccupato. Giungete infine alla cittadella fortificata, un enorme edificio quadrato circondato da un fossato, costruito su quattro piani attorno a un cortile centrale. I piani superiori ospitano le stanze lussuose del barone e altri appartamenti usati da chi gode del suo favore. Il piano mediano è occupato dagli ufficiali di provincia e il piano terra dalla Guardia della Cittadella. Vi è anche un livello sotterraneo, usato per la reclusione e la tortura dei nemici di Sadanzo. Il Cavaliere guida la sua truppa oltre il ponte levatoio e in un tunnel illuminato dalla luce di alcune torce che conduce al cortile centrale. Qui tu e il principe venite tirati giú di sella dalla Guardia della Cittadella e trascinati nei sotterranei, dove venite gettati in una cella buia e senza finestre.

Se possiedi l'Arte Superiore della Guerra e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai al **306**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **113**.

185

Estrai la tua Arma Ramas e tocchi la superficie dell'emblema con la sua lama scintillante. Immediatamente il pannello nascosto scivola di lato rivelando un recesso che custodisce un pugnale grossolanamente ricavato da una strana pietra venata di rosso. La rozza lama è macchiata di sangue secco e ti si stringe lo stomaco quando il tuo sesto senso capisce che essa è stata impiegata per sacrifici umani.

(Se decidi di tenere questo Pugnale di Pietra, annotalo sul Registro di Guerra come un Oggetto Speciale che porti nello Zaino.)

Per proseguire, vai al **329**.

186

Quando anche l'ultimo dei cacciatori viene trafitto dalla spada veloce di Karvas, senti un rumore di zoccoli provenire dalle colline lontane. Un altro contingente di cacciatori al comando del Maggiore Inquisitore sta scendendo verso di voi, e le grida minacciose che accompagnano la loro cavalcata non promettono nulla di buono.

Avverti il principe e, senza indugiare un attimo di piú, proseguite il vostro viaggio verso est, verso la città di Varedo.

Vai al **55**.

187

Trascorri la serata a bordo della *Starstrider* in compagnia dei tuoi due amici. Nella comoda tranquillità della stanza di Acraban, tu e Lord Zinair studiate carte e mappe dell'Isola di Sheasu preparandovi per il viaggio di domani. La costa settentrionale si stende per piú di duecento miglia ed è piena di baie, insenature e lingue di terra che si protendono nel mare: cercare il Principe Karvas in un territorio cosí impervio non sarà un'impresa facile, ma, grazie alla *Starstrider*, non del tutto impossibile.

Lord Zinair dà ad Acraban una delle due piccole pietre magiche in suo possesso: grazie ad essa, egli potrà tenersi in contatto con il mago anziano e informarlo se e quando avrete trovato il principe. Lord Zinair, infatti, ha deciso di tornare a bordo dell'*Azaktana*: ha tenuto fede alla promessa fatta a Lupo Solitario di accompagnarti sano e salvo a Mydnight, e ora è giunto il momento di tornare ai suoi doveri di ambasciatore. Prima di fare ritorno a bordo della sua nave ormeggiata in porto, egli vi augura buona fortuna e di avere successo nella vostra missione.

"Aspetterò con ansia il giorno in cui ci incontreremo nuovamente, signori" dice. "E anche se il mio corpo non sarà a bordo della *Starstrider*, il mio spirito viaggerà con voi fino a Seroa. Buona fortuna, e che gli dei vi proteggano".

Ti alzi alle prime luci dell'alba e, mentre i raggi del sole penetrano timidamente oltre l'orizzonte, senti Acraban impartire l'ordine per il viaggio verso nord. Dal ponte di prua osservi affascinato mentre le casupole e il porto di Mydnight scivolano dolcemente sotto la chiglia della *Starstrider*. Il ronzio del motore aumenta di tono mano a mano che la navicella acquista velocità e altitudine, fino a quando puoi vedere le colline e le valli di Sheasu sfrecciare veloci sotto di te.

Per arrivare alla costa settentrionale la navicella impiega un giorno intero di viaggio. Scorgi da lontano la linea costiera della regione di Sheasu e capisci immediatamente che la ricerca sarà ben piú ardua di quanto previsto. Gran parte della costa è coperta da foreste, e i faraglioni, le rocce a picco e le gole profonde si stendono inaccessibili per miglia e miglia, capaci di celare interi villaggi. Per due giorni la *Starstrider* segue la linea costiera; malgrado l'intero equipaggio abbia gli occhi puntati verso il basso, non avvistate alcun segno di vita umana. Il pomeriggio del quarto giorno, però, la ruota della fortuna sembra girare a vostro favore. Un marinaio dagli occhi di falco, appostato sul ponte di prua, avvista una piccola radura in cima a un picco coperto da alberi, che dà su una baia a forma di mezzaluna. Aguzzi la vista e vedi, al centro della radura, una casetta con il tetto di legno, circondata da casupole per animali e depositi per la legna. Certo di avere trovato il luogo in cui vive il principe, chiedi ad Acraban di abbassare la quota della navicella e di portarsi a circa un miglio di distanza

dell'insediamento per evitare di spaventare il principe. Qualche minuto piú tardi, la *Starstrider* si ferma, sospesa sopra le cime degli alberi a meno di un miglio di distanza dalla radura. Acraban affida il comando della navicella a Gora, il suo secondo in comando, dopo di che tu e il giovane mago venite calati nella gabbia-ascensore.

Una volta a terra, scoprite un piccolo sentiero che si inoltra tortuoso nella densa foresta. Ti incammini per primo e segui il viottolo che avanza verso la radura. Il vento sibila tra i rami dei pini, eppure la foresta sembra stranamente silenziosa: non senti alcun rumore di animali o verso di uccelli.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Interpretazione, vai al **214**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **315**.

188

Afferri una pergamena, una delle molte accatastate tra i libri che riempiono le scansie della biblioteca, e la metti nella cassaforte vuota. Poi reciti le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e punti l'indice destro contro la pergamena. Un fascio crepitante di energia si inarca dalla tua mano e dà fuoco alla pergamena ingiallita, bruciandola in pochi attimi. Aspetti qualche secondo fino a quando tutto ciò che rimane non è che un mucchietto di cenere, poi chiudi la porta della cassaforte inserendo la combinazione. Quando Sadanzo aprirà la cassaforte, scoprirà che il suo contratto con la Corporazione degli Assassini è misteriosamente bruciato.

A lavoro terminato, ti allontani dalla cassaforte e ti affretti a lasciare la biblioteca. Mentre tu e Karvas vi avvicinate all'arco che conduce alla sala adiacente, senti un rumore che ti costringe a fermarti.

Vai all'**86**.

189

Spronate i cavalli al galoppo e vi dirigete verso le mura. Le sentinelle vi vedono caricare, e una di esse si lascia prendere dal panico e se la dà a gambe. L'altra, però, rimane coraggiosamente al suo posto e si prepara ad atterrarvi con la sua lancia mentre avanzate al galoppo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **281**.
Se va da 5 a 9, vai al **99**.

190

Il cortile, che si trova nei pressi dell'entrata principale, è racchiuso tra maneggi, magazzini per la bardatura dei cavalli e altri campi di addestramento. Qui vedi soltanto due sentinelle, dal momento che le altre hanno raggiunto le pattuglie in città. Entrambi i soldati sono addormentati perciò non hai difficoltà a passare loro accanto in punta di piedi e a entrare nelle stalle dove si trovano i cavalli.

Ti metti a cercare e ben presto trovi due stalloni neri bhanariani di eccellente pedigree e qualità, le cavalcature ideali per te e il Principe Karvas. Gli intelligenti animali rispondono immediatamente alla tua Arte Ramastan del

Controllo Animale e rimangono calmi mentre ti affretti ad assicurare le selle e le redini. Li stai conducendo fuori quando decidi di fermarti un attimo a prendere la spada di una delle due sentinelle addormentate. Il Principe Karvas è disarmato e sei certo che gli farà piacere avere una lama su cui poter contare.

Conduci i cavalli oltre il cortile, ti avvicini all'entrata principale delle stalle, monti in groppa ad uno dei due stalloni e assicuri le redini dell'altro alle tue staffe. Poi spalanchi con un calcio il portale e fai partire i cavalli al galoppo.

Le sentinelle all'esterno vengono prese completamente di sorpresa. Mentre stanno ancora cercando di sfoderare le spade, tu attraversi la piazza al galoppo e fai cenno a Karvas, che sta aspettando pazientemente il tuo segnale. Il principe sbuca da dietro il carro, corre verso il cavallo libero e sta per balzare in sella quando un ordine gridato poco lontano ti mette all'erta: una pattuglia di soldati è giunta nella piazza, e l'ufficiale in comando sta ordinando al sergente di scagliare le frecce del suo arco contro di voi.

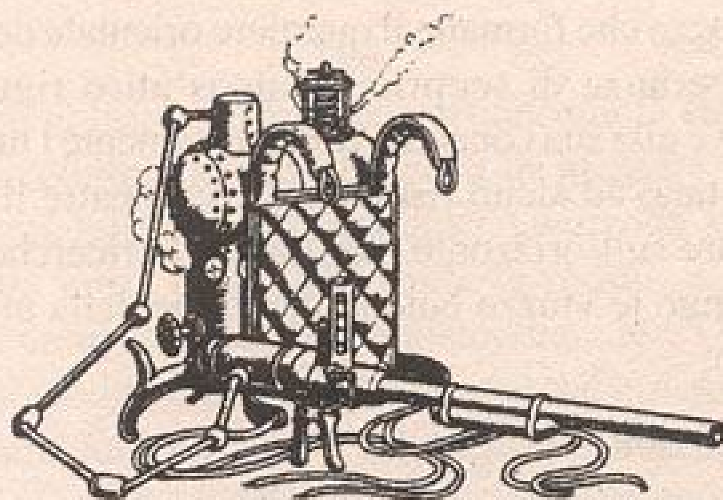
Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **172**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **313**.

191

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Rete* - e punti la mano destra contro il lancere che sta caricando contro di te. Ondate di energia percorrono il tuo braccio, ed ecco che una massa di fibra appiccicosa emana dal palmo della tua mano. Il lancere spalanca gli occhi per il terrore mentre la rete magica gli si avvolge attorno alla testa e alle spalle. Con un grido soffocato egli lascia andare la lancia e cade all'indietro sul duro acciottolato.

Vai al **207**.



192

Fissi con sguardo fermo e tranquillo il mercante e pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controllo Mentale* -. Mentre la magia fa effetto, ordini mentalmente all'uomo di dire alle due sentinelle che va tutto bene. Il tuo incantesimo instilla nel suo animo un senso di calma, e subito l'uomo si rilassa e ti sorride; ubbidisce al tuo ordine, e i due mytheniani tornano ai loro posti. Quando sei certo di non essere udito da altri, chiedi nuovamente all'uomo se sa dove si trovi il Principe Karvas di Siyen. Egli ti dice che il principe non risiede in città. Alcuni dicono che viva nella remota costa settentrionale di Sheasu; l'uomo dice anche che Karvas non è solo. Poco dopo il suo arrivo, quasi dieci

anni fa, venne raggiunto da una giovane donna. Un capitano di mare li sposò nel porto di Mydnight proprio sul ponte del suo mercantile, e dal giorno del loro matrimonio non si sono quasi piú visti in giro.

Ringrazi il mercante per l'aiuto e lasci il magazzino prima che l'effetto del tuo incantesimo svanisca. Sulla via del ritorno alla banchina, decidi di esplorare l'intrico di viuzze che formano il quartiere orientale della città, nella speranza di scoprire qualcos'altro riguardo al principe e alla sua consorte. Sfortunatamente i tuoi sforzi non portano ad alcun risultato. Cosí, mentre il sole sta per calare sull'orizzonte, abbandoni le ricerche e ti affretti lungo le viuzze buie in direzione della piazza del mercato.

Vai al **308**.

193

Paghi il fattore (ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra), ed egli traghetta te e il tuo cavallo oltre il fiume. Poi torna indietro per caricare Karvas e il suo stallone. Quando anche il principe giunge sano e salvo sulla riva opposta, salutate il simpatico fattore e proseguite il viaggio in direzione est, allontanandovi dal corso dello Ioma. Noti che, mentre cavalcate nella lussureggiante vallata, Karvas sorride, e gli chiedi perché. Egli ti spiega che lo Ioma è il confine politico che separa Lunarlia da Siyen e che ora vi trovate in terra siyenese. Dopo dieci anni di esilio, egli ha infine fatto ritorno in patria.

Il crepuscolo sta calando quando raggiungete una strada che attraversa la valle a est di Voshno. I cavalli sono stanchi, perciò decidete di accamparvi per la notte in un boschetto al limitare della strada. Prima di coricarti, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **125**.

194

Percorrete al trotto i campi che affiancano la strada affollata, accompagnati da un coro di proteste irritate provenienti dalla fila di viaggiatori. Una volta giunti di fronte alla porta della città tirate le redini, e Karvas chiede di venir fatto passare immediatamente. Una sentinella infastidita chiede di sapere perché non aspettate in fila come tutti gli altri, e allora Karvas dice: "Siamo cavalieri di corte di Oberra e portiamo un messaggio importantissimo per il Maresciallo Phedros. Lasciateci passare immediatamente".

Preghi che la guardia creda alle parole del principe e vi faccia entrate, ma, a giudicare dall'espressione dell'uomo, non ti sembra proprio che sia cosí. Il principe è stato convincente, ma i vostri abiti di viaggiatori di Sommerlund danno poca credibilità alla storia. L'uomo fa cenno di avvicinarsi a un gruppo di sentinelle in piedi vicino al cancello. "Dovrete parlare con il Capitano" dice in tono brusco. Smontate di sella e venite scortati in una stanza vuota dell'ufficio di controllo dove le guardie vi lasciano dicendovi di aspettare. Dopo pochi minuti arriva il Capitano; noti immediatamente che egli stringe nella mano guantata di rosso una sfera di cristallo. "E dunque, siete messaggeri di Oberra, eh?" dice

l'uomo e, mentre aspetta la vostra risposta, solleva la sfera ed estrae dalla cintura un'asticella di cristallo opaco. "Sí" dice Karvas con impazienza. La sfera di cristallo trasparente diventa bianco latte e poi rosso sangue.

"State mentendo" dice il Capitano, e punta l'asticella verso il tuo viso. All'improvviso vi è un'esplosione di luce bianca, e tu perdi lentamente conoscenza.

Vai al **332**.

195

La roccia ti ferisce al collo (perdi 3 punti di Resistenza) e per poco non cadi da cavallo, ma riesci ad afferrarti alle redini e a raddrizzarti in sella.

Grazie alla velocità e alla potenza dei vostri stalloni tu e Karvas vi allontanate rapidamente e raggiungete presto il cancello della fortezza. Smontate di sella e conducete i cavalli all'interno. Al di là delle mura semidistrutte vi è una torre di struttura cilindrica. La parte superiore è completamente crollata, e attorno alla base vi sono grossi pezzi di muro e tanta polvere. Dove una volta vi era un portale di bronzo ora non c'è che un foro annerito dalla cenere che immette in una sala. Tu e Karvas vi affrettate verso l'entrata per ripararvi dalla pioggia torrenziale.

Le sculture e le decorazioni sulle pareti e sul soffitto ti dicono che un tempo questa torre era abitata dai Maghi Antichi. Tu e Karvas, affascinati dai bassorilievi alle pareti, decidete di separarvi per esplorare ulteriormente la sala. In una nicchia sulla parete nord scopri una statua dedicata al dio Ramas. Ciuffetti di Erba Vigorilla selvatica crescono attorno alla sua base: ve n'è abbastanza per tre pozioni (ciascuna pozione è un Oggetto dello Zaino e restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo un combattimento).

Stai esaminando la statua piú da vicino quando, all'improvviso, senti il grido di allarme di Karvas.

Vai al **177**.

196

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico per proteggerti dal potente attacco. Il dolore è lancinante, e tu temi che le tue difese mentali non siano abbastanza forti per resistere al terribile attacco: perdi 4 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto al tremendo assalto mentale, puoi proseguire andando al **237**.

197

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan della Difesa per tentare di aprire la porta, ma sembra proprio si tratti di un'impresa piú difficile del previsto: la porta è assicurata da un elaborato meccanismo di chiusura.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi un Pugnale, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

Se il totale è 5 o meno, vai al **21**.
Se è 6 o piú, vai al **4**.

198

Karvas dice che forse fareste meglio a distruggere la cassaforte per nascondere il fatto che avete preso la pergamena di Sadanzo. Valuti il suo suggerimento e convieni con lui che forse ciò potrebbe esservi utile.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai al **23**.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **188**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, o non hai raggiunto il rango di addestramento Ramas richiesto, oppure preferisci non usarle, vai al **232**.

199

Ti afferri alla balaustra della nave e guardi con trepidazione mentre Acraban cerca disperatamente di mantenere il controllo della nave. Lo stomaco ti si stringe quando senti la nave ondeggiare sempre piú da una parte all'altra, e il cuore ti manca un battito quando un attimo dopo avverti un improvviso scossone, seguito da un sinistro scricchiolio metallico.

"Abbiamo perduto il secondo stabilizzatore!" grida Acraban allarmato. Il timone gli scappa improvvisamente di mano e comincia a girare all'impazzata. La *Starstrider* stava perdendo quota da parecchi minuti, ma ora l'angolo di discesa è molto piú acuto. La navicella attraversa veloce un cumulo di nuvole basse mentre una distesa immensa di alberi si avvicina sempre piú alla poppa. Afferri la ringhiera piú forte che puoi e aspetti il momento terribile dell'impatto. Senti lo schianto di rami e tronchi quando lo scafo entra in collisione con le cime degli alberi e poi, un attimo piú tardi, vi è un tremendo scossone allorché la nave si schianta sul terreno roccioso e si ferma bruscamente.

L'impatto violentissimo ti fa staccare le mani dalla balaustra e ti scaraventa oltre il ponte di prua.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **68**.
Se è 5 o piú, vai al **328**.

200

La violenta tempesta continua incessante per due giorni. I fiumi di acqua e fango rendono del tutto impraticabile il sentiero di montagna, e tu e Karvas riuscite ad abbandonare il vostro rifugio appena all'alba del terzo giorno. Ansiosi di recuperare il tempo perduto, vi rimettete in viaggio non appena la pioggia cessa di cadere.

Per altri due giorni cavalcate lungo la pista insidiosa che vi porta oltre le colline settentrionali dei Dammerdon fino all'insediamento lunarliano di Jaroc. A metà mattina, quindici giorni prima del Giorno del Raccolto, oltrepassate le mura di questa cittadina di confine. Tra le persone che incontrate per strada, poche sono natie del luogo; per la gran parte si tratta di cavalieri nomadi provenienti dalla Grande Pianura di Lunarlia, venuti qui a commerciare nel famoso mercato di Jaroc. Mentre attraversate la piazza affollata, vi fermate per qualche

minuto ad osservare una discussione tra un mercante e un nomade. Il nomade sta accusando il mercante di avergli venduto del cibo andato a male ed esige che gli vengano restituiti i soldi. Il mercante si rifiuta. In preda alla disperazione, il nomade si volta e tende verso di te la merce che ha appena acquistato.

"Straniero, secondo te questa carne è mangiabile?" ti chiede, invitandoti ad ispezionare il trancio di carne putrefatta.

Se possiedi l'Arte Superiore delle Erbe e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai al **259**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o non hai ancora raggiunto questo livello dell'addestramento Ramas, vai al **151**.

201

Malgrado i tuoi sforzi per mantenere la *Starstrider* su una rotta diritta, la navicella continua a spostarsi verso destra. Ormai, a causa dei danni subiti dallo stabilizzatore, ti è quasi impossibile mantenere il controllo del timone. Ti irrigidisci mentre la navicella volante si sposta verso la fessura di destra, proprio sopra la traiettoria del fascio di energia. Tenti disperatamente di far virare la nave, ma ormai è troppo tardi. Un potente getto di vapore colpisce lo scafo e un lampo di luce bianca ti fa perdere i sensi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 5, vai al **38**.

Se è 6 o piú, vai al **7**.

202

Il prezzo del biglietto per Seroa è normalmente di 20 Orla (10 Corone d'Oro) a testa. Karvas offre al bigliettaio il borsello di 50 Orla che Sainus gli ha dato e i due cavalli. Un guizzo di interesse gli si accende nello sguardo, ma poi scuote il capo e con un cenno solenne rifiuta l'offerta generosa del principe. Capisci che sta facendo resistenza nella speranza di ottenere di piú.

Se decidi di offrire dell'altro denaro, oltre ai soldi e ai cavalli già proposti da Karvas, vai all'**89**.

Se non vuoi aumentare l'offerta, puoi lasciare la banchina e recarti alla taverna andando al **256**.

203 *(fig. 12)*

Il tuo tentativo di aprire la serratura non ha successo, perciò scegli un'altra soluzione. Tu e Karvas decidete di attaccare i carcerieri alla prima opportunità. Aspettate pazientemente fino a quando, un'ora dopo, sentite un rumore di passi provenire dal corridoio, seguito dal ronzio del meccanismo a combinazione che gira. La porta si apre cigolando, e il Primo Cavaliere entra scortato da sei soldati. L'uomo ha in una mano una spada dalla lama corta, mentre nell'altra regge una scodella di legno piena di una brodaglia puzzolente; offre la scodella al principe tendendo il braccio.

"Benvenuto nei vostri appartamenti reali" dice in tono sarcastico. "Ho ordinato al cuoco di prepararvi un lauto banchetto per il vostro ritorno a casa, Principe Karvas. Spero che vi piaccia: è una cena adatta a un re che re non sarà mai".



(fig. 12) Il Cavaliere ha in mano una scodella di legno.

L'insolenza del cavaliere irrita Karvas, che con un gesto irato della mano scaraventa lontano la scodella di legno. L'arrogante cavaliere ride, ma, prima che abbia il tempo di voltarsi e andarsene dalla cella, tu balzi in avanti come una tigre all'attacco e gli togli la spada di mano.

"Uccidetelo!" grida il cavaliere mentre tenta di liberarsi dalla tua stretta. Immediatamente le sentinelle ti attaccano, le armi levate, pronte a ubbidire all'ordine del loro capo.

Primo Cavaliere e Carcerieri (6):
Combattività 43 Resistenza 38

Il Principe Karvas è disarmato e non ti può assistere in questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **324**.

204

Affondi i talloni nei fianchi del cavallo e lo sproni in avanti verso il tronco in fiamme. Intuisci che l'animale è terrorizzato dal fuoco, perciò ti servi della tua Arte Ramastan del Controllo Animale per calmarlo mentre si prepara a saltare.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Controllo Animale, aggiungi 2 al numero che hai estratto. Se possiedi l'Arte Superiore della Difesa, aggiungi 1.

Se il totale è 1 o meno, vai al **319**.
Se va da 2 a 6, vai al **158**.
Se è 7 o piú, vai al **5**.

205

Pronunci le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Pugno Invisibile* - e stringi lentamente le dita della mano destra. Poi, arrivato all'ultima sillaba magica, indirizzi il pugno contro la gemma maledetta. Sadanzo grida di terrore mentre la pietra si riduce in polvere.

Vai al **250**.

206

Facendo ricorso alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale, concentri i tuoi poteri speciali sui corvi addormentati e ordini loro di svegliarsi. All'improvviso gli uccelli si destano, cominciano a gracchiare e a sbattere le ali eccitati. Ordini quindi ai volatili di calare sui soldati e di disturbarli e, mentre questi ultimi sono occupati a parare l'inaspettato attacco, dici a Karvas di seguirti mentre esci dal canale e ti affretti verso i cancelli aperti della città.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 2 al numero che hai estratto.

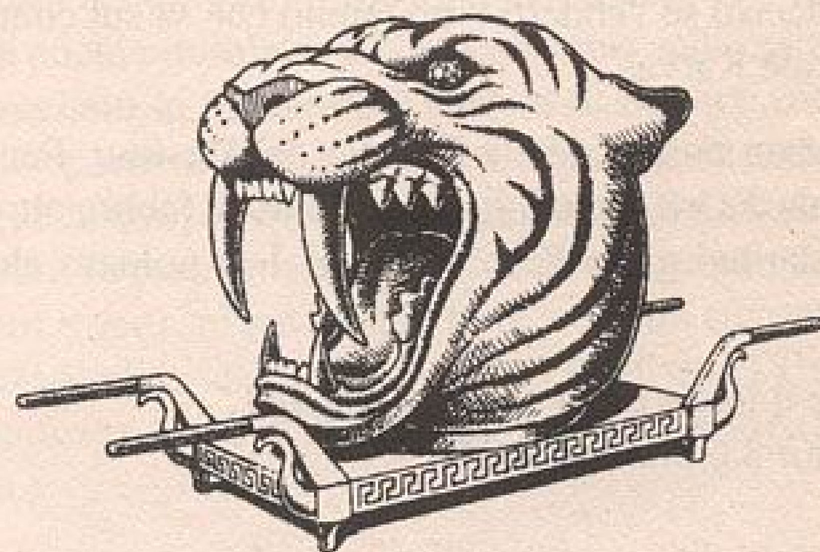
Se il totale è 4 o meno, vai al **29**.
Se è 5 o piú, vai al **160**.

207

Mentre l'altro lancere avanza all'attacco, estrai la tua Arma Ramas e ti prepari a colpire. Karvas sferra un colpo violento contro la punta della lancia del cavaliere, e simultaneamente tu affondi la tua arma mentre il cavallo sfreccia via al galoppo. Vedi la lancia volare in aria e poi senti il soldato gridare per la ferita mortale che gli hai inferto. Ti volti e lo vedi cadere di sella e piombare rovinosamente a terra sul duro acciottolato. Subito la gente che ha assistito allo scontro erompe in grida di "evviva", mentre qualcuno si precipita a frugare nelle tasche del soldato e a rubare pezzi della sua armatura.

Servendoti dell'Arte Ramastan del Controllo Animale, ordini ai due cavalli di avvicinarsi a te e al principe. Gli animali ubbidiscono subito e, dopo pochi secondi, tu e Karvas montate in sella e partite al galoppo verso una larga via che interseca il vicolo ad est.

Vai al **67**.



208

Le tue avanzate facoltà Ramas ti dicono che i fanji non stanno affatto migrando, ma scappando. Aguzzi la vista e vedi degli uomini a cavallo all'inseguimento del branco, gli archi puntati contro gli animali in fuga. Il capobranco fanji cambia continuamente direzione nel tentativo di sfuggire alle frecce degli implacabili cacciatori. Poi, d'un tratto, mentre i fanji sono a un miglio

circa del sentiero, vedi l'animale cambiare improvvisamente direzione e avanzare verso te e Karvas.

Con un gesto frenetico del braccio fai cenno a Karvas di seguirti. Poi ti allontani dal sentiero, precedendo il branco di fanji, e galoppi veloce tra l'erba alta verso le rive del Fiume Ioma.

Vai al **183**.

209

Estrai dal borsello del denaro due Corone d'Oro e le offri al fabbro ferraio. L'uomo tende la mano per prendere il denaro, poi esita e cambia idea. Evidentemente è ancora indeciso se venderti o no quello che sa sul conto del Principe Karvas.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Per ogni Corona d'Oro che sei disposto a dare al fabbro oltre alle due che hai già offerto aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 7 o meno, vai al **141**.
Se è 8 o piú, vai al **347**.

210

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e punti il braccio destro verso il torso della creatura. Un fascio di potere elettrico erompe dalla tua mano e colpisce il petto della bestia, che grida di dolore. Purtroppo, però, il tuo attacco non la ferma, ed essa continua ad avanzare verso i cavalli. Mentre si avvicina, vedi che la creatura sta gonfiando d'aria i polmoni. La sua cassa toracica si espande, e, all'improvviso, senti uno strano rumore. Lanci un'esclamazione soffocata quando vedi decine e decine di dure punte affilate che si staccano dalla pelle del mostro e volano simili a frecce mortali verso di voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 1 al numero che hai estratto.

Se il totale è 4 o meno, vai al **96**.
Se è 5 o piú, vai al **269**.

211

Quando anche l'ultimo meccanismo scatta, la porta si apre di pochi centimetri. Il corridoio fuori della cella non è sorvegliato, e fai cenno a Karvas di seguirti mentre spingi la porta ed esci. Una volta fuori, vedi la cella che contiene le armi e l'equipaggiamento confiscato. In pochi attimi riesci a far scattare il lucchetto a combinazione, entri e vedi sul pavimento tutte le vostre cose. (Puoi cancellare gli asterischi [*] dal tuo Registro di Guerra per indicare che hai recuperato armi ed equipaggiamento.)

Oltre al tuo equipaggiamento, trovi la spada e il fodero di Karvas e i seguenti oggetti:

1 Arco
6 Frecce
Cibo a sufficienza per 1 Pasto
1 Lancia
1 Ascia

Karvas si riprende la spada e il fodero e, prima che ve

ne andiate, afferra anche una corda appesa a un gancio e se la mette a tracolla. Ritornate nel corridoio e vi affrettate verso una scala a chiocciola di pietra che sale ai piani superiori. Con la tua Arma Ramas stretta in mano, cominci a salire i gradini, ripercorrendo a memoria la strada che avete fatto quando, meno di un'ora fa, siete stati condotti nelle segrete della cittadella.

Vai al **169**.

212

L'impatto con l'acqua ti stordisce (perdi 2 punti di Resistenza), ma riesci a non perdere i sensi e ti sforzi di rimanere in groppa al cavallo. Anche Karvas e il suo stallone cadono in acqua, tra mille spruzzi, nelle vicinanze e, in un intrico di arti che si agitano, venite tutti trascinati dall'irresistibile corrente del fiume.

Per piú di cinque miglia vi muovete con la corrente prima di raggiungere un tratto del fiume dove l'acqua è piú bassa. Qui riesci a riprendere il controllo del cavallo spaventato e a guidarlo verso la riva. Pieno di graffi e ammaccature, avanzi barcollando seguito da Karvas e poi crolli sulla spiaggia, boccheggiando per la mancanza d'aria.

Quando alla fine ti riprendi, scopri di aver perduto 1 Oggetto Speciale, 1 Arma, 2 Oggetti dello Zaino e metà del denaro che avevi nel borsello (ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra; scegli tu stesso gli oggetti da cancellare).

Per lasciare il fiume e tornare sul sentiero, vai all'**80**.

213

Guardi il barcone vicino con il carico di legna assicurato al ponte, ed escogiti un piano audace. Facendo ricorso alla tua Arte Superiore degli Elementi, fai sí che uno dei tronchi prenda fuoco. Ben presto le fiamme si propagano alle funi che assicurano il legname e, con uno spaventoso ruggito, quattro o cinque tra i tronchi piú grossi rotolano giú sul ponte del barcone e cadono in acqua. Trasportati dalla forte corrente, i tronchi sbattono violentemente contro gli altri barconi ormeggiati lungo la riva, aprendo delle falle negli scafi. Quando una sentinella si accorge che uno dei barconi sta affondando, dà l'allarme e raccoglie una piccola pattuglia per tentare di salvare il prezioso carico.

Approfittando del momento di confusione, tu e Karvas vi muovete verso l'arcata e passate senza essere visti.

Vai al **304**.

214

Le tue Arti Superiori ti avvertono della presenza di una fossa nascosta che interrompe il sentiero piú avanti. La fossa è coperta da rami di pino e resa praticamente invisibile da uno strato sottile di terriccio e pietre che mimetizzano perfettamente l'imboccatura nel terreno circostante.

Ti avvicini con cautela alla trappola e, servendoti della tua Arma Ramas, sollevi alcuni rami: sotto di essi scopri una fossa sul cui fondo sono conficcati dei micidiali pali appuntiti.

Tu ed Acraban aggirate circospetti la trappola mortale e poi proseguite lungo il sentiero.

Vai al **282**.

215

Il rumore della zuffa nella taverna è stato avvertito da un gruppo di gente del posto. Guidati dal locandiere, i contadini si stanno riunendo fuori della taverna armati di forconi e bastoni. Piuttosto che correre il rischio di far loro capire quello che è successo, tu e Karvas sellate due cavalli freschi e uscite al galoppo dalle stalle il piú rapidamente possibile. L'oste e i suoi amici si disperdono in ogni direzione per evitare di essere travolti dai vostri cavalli mentre attraversate il cortile e scappate lungo la strada.

Malgrado la stanchezza, vi costringete a cavalcare tutta la notte. All'alba vi fermate a riposare in un piccolo boschetto a fianco della strada. Prima di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **267**.

216

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Scudo* - e fai un gesto circolare con il palmo della mano destra. Lo scudo di energia che crei è solo parzialmente formato quando il pugnale colpisce, ma riesce comunque a deviare la lama dal tuo petto.

La sentinella emette un'esclamazione soffocata e si volta per scappare, ma tu gli balzi addosso facendolo cadere a terra. In preda al panico, l'uomo riesce a divincolarsi e cerca di colpirti con un calcio al mento, ma tu scansi il colpo con l'avambraccio. Mentre la sentinella cerca di riprendere l'equilibrio, tu scatti in piedi e attacchi.

Sentinella delle Stalle di Tehda:
Combattività 24 Resistenza 24

(Devi affrontare questo combattimento senza armi: ignora tutti i punti extra che ti vengono dall'uso della armi.)

Se vinci questo combattimento, vai al **316**.



217

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controincantesimo* - e ne dirigi il potere contro le spade turbinanti. Il moto circolare delle lame rallenta, ma la magia che le anima è di gran lunga piú potente della tua. Riesci perciò ad impedirne il moto, ma non ad evitarne l'attacco.

Ancora una volta le lame mortali graffiano il soffitto provocando una pioggia di scintille luminose, e poi calano verso la tua testa.

Lame magiche di Sadanzo:
Combattività 40 Resistenza 20

Le lame sono immuni a qualsiasi forma di attacco psi-

chico. Se possiedi l'Arma Ramas 'Valiance', puoi aggiungere i punti previsti in aggiunta (contro maghi) alla tua Combattività quando calcoli il Rapporto di Forza.

Se vinci questo combattimento, vai al **106**.

218

Fai ricorso alla tua Arte Ramas per proteggerti la mente dai potenti impulsi di energia psichica. Il dolore si attenua rapidamente mentre senti le tue difese psichiche ergersi come un muro impenetrabile per proteggere la tua mente. Gli impulsi si infrangono come onde contro roccia solida, poi, all'improvviso, la loro energia si dissolve, e l'attacco si arresta.

Vai al **327**.



219

Fidando nella tua agilità naturale, ti cali sulla roccia fino a quando Karvas non riesce ad afferrare la cintura. Nell'attimo in cui la mano libera del principe si serra attorno alla cinta, tu tiri e lo aiuti a risalire in superficie, poi, con il fiato corto, ti sollevi oltre il bordo della fossa e ti lasci cadere sul pavimento di fredda pietra, ti rialzi e ti avvicini a Karvas, che in segno di gratitudine ti stringe la mano. Abbassi lo sguardo e noti che il principe ha una voglia a forma di luna crescente sul polso destro. Ancora affaticato e scosso per il pericolo appena corso, Karvas ti ringrazia di cuore per l'aiuto che gli hai dato: se tu non avessi agito cosí coraggiosamente, di certo a quest'ora il suo corpo sarebbe già stato inghiottito dalle acque del fiume sottostante.

Vai al **200**.

220 *(fig. 13)*

La pianura ondulata ad ovest di Bakhasa è una steppa brulla e tetra, priva di vegetazione, costellata da migliaia di ceppi tagliati. Un tempo questa regione faceva parte della grande Foresta di Kelder, ma in tempi recenti il governatore di Bhanar, l'Autarca Sejanoz, ha ordinato ai Bakhasiani di abbattere i preziosi alberi della foresta e di far scendere i tronchi lungo il fiume per soddisfare l'insaziabile fabbisogno di legname della flotta imperiale di Otavai. Viaggiando a piedi, i tronchi non ostacolano il vostro cammino perciò riuscite a proseguire la marcia fino al tardo pomeriggio. Quando arrivate in cima ad una collinetta, vedi una truppa di cavalieri di scorta a una fila di carri carichi di legname. Sono distanti meno di un miglio e sembrano dirigersi verso un insediamento sulle rive del Fiume Tehda. Aspetti e osservi fino a quando essi non sono che un puntolino lontano prima di proseguire verso la città.

Vi trovate a meno di venti miglia da Bakhasa quando il crepuscolo comincia ad oscurare il cielo cupo. Karvas



(fig. 13) Le torce illuminano le acque del Fiume Tehda.

ti chiede di fermarvi a riposare un po' prima di compiere l'ultimo sforzo. Dopo il lungo giorno di cammino, sei affamato e accetti prontamente. (A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.)

La notte cala dopo un'ora che avete ripreso a camminare, ma le luci lontane di Bakhasa riescono comunque a guidarvi, permettendovi cosí di proseguire velocemente. La città è illuminata da centinaia di torce che segnano la linea esterna delle antiche mura e delle torri angolari. I fuochi illuminano anche la superficie del Fiume Tehda, che attraversa il centro di Bakhasa. A sud della città, file di barconi carichi di legname sono ormeggiate lungo entrambe le rive. Grazie alla copertura del buio, tu e Karvas riuscite a muovervi attraverso gli insediamenti al di fuori delle mura senza essere visti. Quando, alla fine, sentite l'orologio della città che batte la mezzanotte, vi ritrovate su una collinetta prospiciente la strada che conduce alla porta occidentale di Bakhasa. Servendoti della tua capacità di vedere al buio, percorri con lo sguardo le mura perimetrali e prendi mentalmente nota della posizione delle sentinelle. Ve ne sono di piú sull'ampia arcata di pietra sotto la quale scorre il fiume che in quel punto esce dalla città. Il Principe Karvas è ansioso di entrare in città prima dell'alba e ti chiede qual è la migliore via d'accesso. Consapevole del fatto che sarebbe piú facile prendere i cavalli quando gli abitanti sono ancora immersi nel sonno, ripercorri con lo sguardo il perimetro e decidi da dove entrare.

Se decidi di imboccare la porta orientale, vai al **311**.

Se preferisci tentare di entrare attraverso la porta occidentale, vai al **94**.

221

L'uomo intasca il denaro (ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra) e poi ridacchia soddisfatto portandosi verso il muretto del ponte. Karvas gli chiede di spostare il carro per lasciarvi passare, ma quello ride senza muoversi.

"Spostatevelo da soli!" ringhia. Imprecando contro la sua insolenza, balzate giú di sella e spostate il carro quel tanto che basta per permettere ai vostri cavalli di passare. Poi rimontate in sella e, in fila indiana, attraversate il ponte.

Il Fiume Ioma è il confine politico che separa i regni di Lunarlia e Siyen. Da secoli Voshno è oggetto di contesa tra i due stati e i suoi abitanti sono ormai abituati alla vita inquieta di una città di confine, a cavallo tra due stati nemici. Attualmente il paese è diviso equamente. Noti che, mentre vi allontanate dal fiume, il principe sorride e gli chiedi perché. Egli ti spiega che questa parte di Voshno è territorio siyenese, parte della sua terra natia. Dopo dieci anni di esilio, egli è riuscito infine a fare ritorno in patria.

Manca meno di un'ora al crepuscolo e tu suggerisci di fermarvi in una taverna per celebrare il ritorno di Karvas con un bicchiere di birra scura siyenese. Egli si dice d'accordo e, un attimo dopo, entrate nel cortile della taverna piú vicina. Sulla porta sono esposti i prezzi del cibo, della birra e delle stanze: ma le cifre originali sono state aumentate almeno di dieci volte. Sbalorditi per i prezzi esorbitanti, decidete di lasciar perdere e di andarvene da Voshno.

Vi accampate per la notte in un boschetto di olmi a lato del sentiero, un miglio a est del villaggio. Prima di coricarti, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **125**.

222

Attraversate la strada e avvicinate i due uomini, che stanno lentamente avviandosi verso la banchina.

"Buona sera, signori" esordisce educatamente Karvas. "Il mio amico ed io ci stavamo chiedendo se sareste disposti a venderci i vostri biglietti per il battello che va a Seroa."

L'uomo piú alto ride e con un altezzoso schiocco di dita vi liquida. "Aspettiamo da molti anni che il Barone Sadanzo diventi re e non ci perderemmo la sua incoronazione per nulla al mondo".

"Già" commenta l'altro. "Non abbiamo biglietti da vendervi e siamo stanchi della vostra impudenza. Andatevene e lasciateci in pace".

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas e desideri usarla, vai al **65**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o non desideri usarla, vai al **181**.

223

State per oltrepassare la porta quando il proiettile colpisce di striscio il Principe Karvas a una spalla e lo sca-

raventa nel vicolo prospiciente. Ti precipiti al suo fianco e fermi immediatamente il sangue che gli sgorga dalla ferita servendoti della tua Arte Ramastan della Medicina (l'impiego di tale Arte ti costa 2 punti di Resistenza).

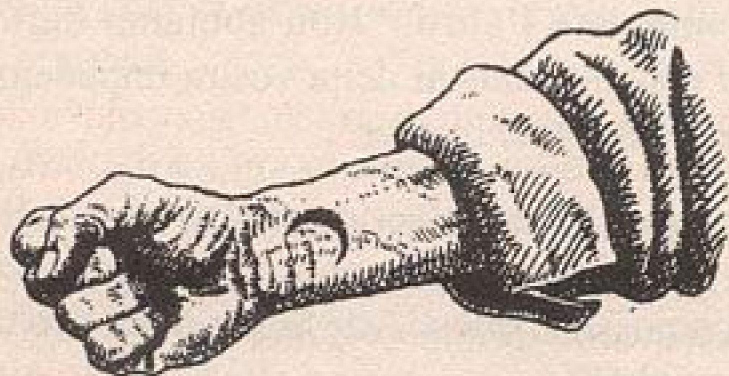
Con i soldati bakhasiani alle calcagna, aiuti il principe a tirarsi in piedi; poi scappate lungo un vicolo buio in direzione di una strada adiacente illuminata dalla luce di alcune torce.

Vai all'**88**.

224

Le frecce cadono nell'acqua tutt'attorno a te, ma fortunatamente nessuna di esse ti colpisce. Tuttavia due dardi perforano il tuo Zaino distruggendo l'oggetto che hai annotato al secondo posto nella tua lista.

Cancella il secondo oggetto dalla lista degli Oggetti dello Zaino e poi vai al **342**.



225

Sei a pochi centimetri dal principe quando la roccia fragile si sgretola sotto le tue dita e cadi a capofitto nel fiume. Mentre precipiti, urti contro Karvas e lo trascini con te nelle acque ruggenti e impietose del torrente sotterraneo. I vostri corpi non saranno ritrovati mai piú.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle antiche rovine del Castello di Dascallo.

226

Dopo aver assegnato a ciascuno la propria destinazione nella ricerca del Principe Karvas, seguite Acraban fino al ponte di poppa ed entrate nell'ascensore di ferro collegato alla navicella. Venite rapidamente calati nella piazza del mercato sottostante, dove, inaspettatamente, trovate una folla vociante di monelli dai visi sporchi, radunati ad ammirare la *Starstrider* sospesa sopra le loro teste nel cielo privo di nuvole. Acraban fa cadere una manciata di monetine sul selciato della piazza e, immediatamente, i ragazzini si disperdono a raccoglierle. In questo modo Zinair riesce ad aprire la porta della gabbia di ferro per farvi uscire. Decidete di ritrovarvi in questo stesso punto non piú tardi del tramonto e poi vi dividete per dirigervi ciascuno verso la propria destinazione.

A differenza dei monelli di strada, la popolazione adulta di Mydnight sembra tutt'altro che affascinata dalla vista imponente della *Starstrider* sospesa sopra la città. Pochi lo degnano di una seconda occhiata. Questa apparente mancanza di interesse non ti sorprende affatto: da secoli il porto è luogo di rifugio per esuli di nazioni diverse del Magnamund che, per ragioni disparate, hanno deciso di abbandonare la propria terra natia. Essi costituiscono quindi, per loro natura, una comunità chiusa e riservata, e qualsiasi interesse un estraneo di-

mostri nei loro confronti viene considerato con sospetto. Ripercorri la strada che ieri ti ha condotto alla piazza e ben presto ti ritrovi nel porto. L'*Azaktana* è ancora ormeggiata alla banchina, e, mentre cammini in direzione della zona ovest della città, saluti l'equipaggio con un gesto della mano. Il Quartiere delle Arti è pieno di botteghe e officine di artigiani: mastri ferrai, vasai, falegnami, tessitori, soffiatori di vetro e molti altri ancora. Per la gran parte sono uomini onesti, scampati alla tirannia di baroni crudeli e agli avidi signori delle loro terre d'origine. Alcuni sono venuti qui per sfuggire ai debiti, altri sono stati portati qui dalla sfortuna. Il rumore che riempie il quartiere è quasi assordante. L'incessante battere del martello sul ferro e sul rame si mescola alle grida dei venditori creando un muro di rumori echeggianti. Entri nella bottega del mastro ferraio, dove sono esposti una gran quantità di coltelli, arnesi e altri utensili appesi alle travi che sostengono il tetto. Nella speranza che il Principe Karvas abbia acquistato degli oggetti in questo negozio, chiedi al proprietario se per caso sa dove egli si trovi. L'uomo ti guarda con sospetto e poi si volta dall'altra parte senza risponderti. Il tuo sesto senso Ramas ti dice che egli ti crede un assassino giunto a Mydnight per scovare il principe e ucciderlo. L'uomo chiama con un cenno della mano il figlio, intento a lavorare alla fornace ruggente di fiamme. Capisci che devi agire in fretta se desideri fugare i suoi timori ed evitare lo scontro con il giovane.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **14**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, o preferisci non usarla, vai al **260**.

227

Il mattino seguente, prima dell'alba, ti incontri con Karvas e Sainus, e insieme andate a prendere i cavalli alle stalle. Montate in sella, e il vecchio tutore vi augura buona fortuna e consegna al principe un borsello contenente cinquanta Orla, una cifra che potrebbe risultarvi utile durante il viaggio verso Seroa.

L'alba sorge mentre state lasciando l'abitazione di Sainus, e tu senti un campanello risuonare per le vie della città: il coprifuoco è finito. Passate al trotto per le strade del quartiere settentrionale ed imboccate un ampio viale che conduce direttamente alla porta orientale della città. Le sentinelle qui appostate stanno aprendo il cancello, e tu e Karvas spronate i cavalli e partite al galoppo verso il sole che sorge.

La giornata è serena e avanzate speditamente lungo la Via del Re. Al calar della notte avete percorso piú di 80 miglia e avete raggiunto un piccolo villaggio di nome Landsdorf. Decidete di fermarvi qui a trascorrere la notte nella solitaria taverna del paese - la Locanda dell'Aratro d'Oro - e, mentre entrate nel cortile, un giovane stalliere vi viene incontro per prendersi cura dei cavalli. Alla locanda due stanze costano dieci Orla, una somma che il Principe paga servendosi del denaro datogli da Sainus. Il gioviale oste vi porge una chiave ciascuno e vi offre un boccale della sua migliore birra, offerto dalla casa.

Accettate la generosa offerta ed entrate nella taverna. Mentre la birra schiumante viene versata nei boccali, vi capita di sentire una conversazione che sta avendo luogo ad un tavolo vicino. Tre agricoltori stanno parlando della cerimonia d'incoronazione, e uno di essi dice che que-

sta avrà luogo a mezzogiorno. Ciò preoccupa Karvas perché tradizionalmente la cerimonia si tiene al crepuscolo, dopo che il sole è calato oltre l'orizzonte. Se quanto sostiene il contadino corrisponde al vero, allora vi restano soltanto un giorno e mezzo per raggiungere Seroa in tempo per l'incoronazione. Decidete di riposarvi il piú possibile questa notte e di proseguire verso Seroa all'alba del giorno seguente. Se farete a meno di dormire domani e viaggerete anche di notte, potrete ancora arrivare in tempo alla capitale prima delle dodici del Giorno del Raccolto. Karvas prega affinché i cavalli siano resistenti abbastanza per superare questa prova, ed entrambi siete contenti di aver deciso di trascorrere qui la notte perché cosí i cavalli avranno modo di riposarsi. La prova che li attende domani è molto dura.

Mentre sorseggi la birra, il brontolio del tuo stomaco ti ricorda che non mangi da diverse ore.

Se decidi di ordinare un pasto nella taverna, vai al **142**.

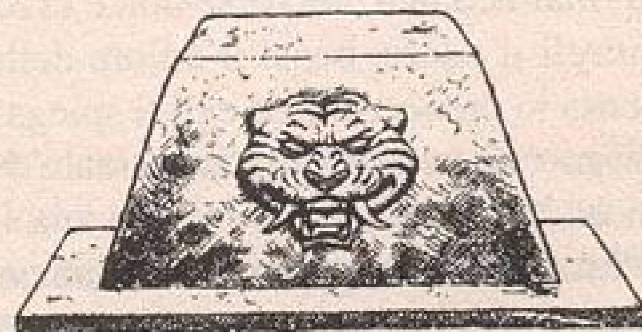
Se preferisci ignorare il brontolio del tuo stomaco e andare a dormire immediatamente, vai al **41**.

228

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* -, e immediatamente senti i tuoi piedi sollevarsi da terra. Sali senza difficoltà fino al secondo piano e, giunto all'altezza della finestra, entri e ti ritrovi su una scalinata di pietra. Sali la scala e arrivi in cima alla torre, da dove si gode una magnifica vista sulla città. Grazie alla tua capacità di vedere al buio, riesci a localizzare le stalle a meno di un miglio a nord della torre. Registri mentalmente la loro posizione e poi ti affretti a scendere le scale e a ritornare alla finestra. Ancora una volta ti servi della magia della Confraternita per calarti dolcemente in strada.

Il Principe Karvas è felicissimo quando gli dici che vi sono delle stalle nella città, e vuole andarci subito. Stai per seguirlo fuori dal magazzino quando, all'improvviso la campana della torre comincia a suonare un'altra volta. Qualche attimo dopo, le porte del tempio si spalancano e una processione di figure nere si riversa lentamente in strada. D'istinto, afferri il braccio di Karvas e lo tiri dentro il magazzino. Mentre le figure scure passano vicino al vostro nascondiglio, sbirci oltre la porta del magazzino in rovina e le osservi. Una strana sensazione di disagio ti assale, facendoti correre un brivido gelido lungo la schiena, e immediatamente capisci che le cose non sono affatto quelle che sembrano. Aguzzi la vista, osservi meglio e trattieni a stento un'esclamazione di orrore.

Vai al **100**.



229

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che oltre quella porta si trova un'altissima concentrazione di male. Ti avvi-

cini con estrema cautela per ispezionare piú da vicino la leva: la tua Arte Ramastan della Divinazione ti dice che un'aura magica la avvolge, anche se non riesci a individuarne del tutto la natura. Sospetti che si tratti di qualche chiusura magica o di un incantesimo di protezione.

Se decidi di tirare la leva con la mano, vai al **49**.
Se preferisci tirare la leva senza toccarla direttamente, vai al **122**.

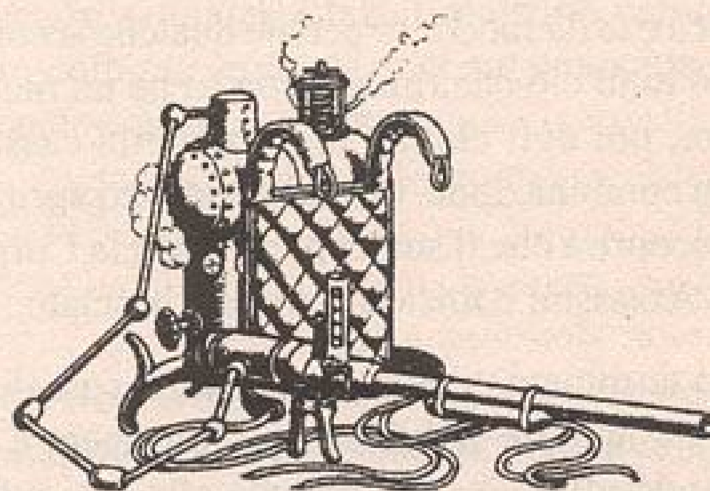
230

Oltre la porta orientale di Battle Pass, il sentiero si inoltra tortuoso su un territorio roccioso in direzione della fertile vallata del Fiume Ioma, dove un oceano di erba dorata dal sole si muove dolcemente alla tiepida brezza estiva. Il panorama aggraziato costituisce una vista riposante che ti porta alla mente le Southlund Marches del Magnamund Meridionale. Dolci ricordi della tua infanzia, trascorsa in quella lontana provincia, ti tornano alla mente, riempiendoti il cuore di malinconia. Anche Karvas è un po' malinconico, anche se non è la lontananza ad appesantirgli il cuore, bensí il dolore della perdita. Gli chiedi cosa lo preoccupa, ed egli ti spiega: "La bellezza di questa vallata nasconde un passato di sangue" dice, e con un gesto della mano abbraccia il lontano orizzonte. "Molti dei miei antenati e connazionali hanno combattuto e sono morti qui in battaglia. Per i Siyenesi questa terra è piena di ricordi fieri e amari nello stesso tempo". Egli indica un picco lontano, e quando aguzzi la vista vedi che la sua superficie è troppo liscia e regolare per essere opera della natura.

"Quella è la Pietra di Oridon" dice Karvas. "Essa è la lapide dei diecimila uomini caduti nella battaglia di Inkil Reach".

Il principe guarda il monolite con un misto di orgoglio e tristezza, e tu capisci che egli desidera ardentemente rendere omaggio alla lapide eretta per i suoi soldati.

Se decidi di lasciare il sentiero e recarti alla Pietra di Oridon, vai al **104**.
Se preferisci dissuadere il principe dal visitare il monolite, ricordandogli che dovete raggiungere Seroa il piú in fretta possibile, vai al **139**.



231

Ti arrampichi su per il muro senza alcuna difficoltà. Stai preparandoti a saltare nel campo di addestramento che si trova dall'altra parte quando, all'improvviso, vedi una sentinella in piedi proprio sotto di te. Senza esitare un attimo le salti addosso e la getti a terra. L'uomo cerca di gridare per chiamare aiuto, ma un colpo fulmineo sulla nuca gli fa perdere i sensi. Immediatamente percorri con lo sguardo il perimetro del campo e gli edifici al di là di

questo per assicurarti che non ti abbia visto nessuno, ma, per fortuna, non sembra esserci nessuna sentinella nei dintorni. (Se hai usato una Corda per salire, devi cancellarla dal tuo Registro di Guerra, poiché nella fretta di zittire la sentinella l'hai lasciata appesa a una delle punte di ferro del muro.)

Vai al **16**.

232

Karvas afferra una pergamena, una delle molte accatastate tra i libri che riempiono gli scaffali della biblioteca, la mette nella cassaforte vuota, prende l'acciarino dalla tasca e le dà fuoco. Aspettate qualche secondo fino a quando tutto ciò che rimane non è che un mucchietto di cenere, poi egli chiude la porta della cassaforte e chiude la combinazione. Quando Sadanzo aprirà la cassaforte, scoprirà che il suo contratto con la Corporazione degli Assassini è misteriosamente bruciato.

A lavoro terminato, vi allontanate dalla cassaforte e vi affrettate a lasciare la biblioteca. Ma, mentre vi state avvicinando all'arco che conduce alla sala adiacente, sentite un rumore che vi costringe a fermarvi di scatto.

Vai all'**86**.

233

Per diversi minuti cerchi invano di aprire la porta. (Se hai usato un pugnale, purtroppo la lama si è rotta nel tentativo di far scattare la serratura: cancella quest'Arma dal tuo Registro di Guerra.) Quando senti un rumore di passi che si avvicina alla sala del tempio, sei costretto ad abbandonare ogni sforzo e a tornare in strada. Una volta fuori, sollevi lo sguardo alla finestra del secondo piano e decidi di provare ad entrare da quella parte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **228**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **175**.

234

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Scudo Invisibile* - e muovi la mano in circolo. Lo scudo si materializza un attimo prima che la freccia lo colpisca, e riesce cosí a deviarne la traiettoria, salvandoti da morte sicura.

Vai al **174**.

235

I tuoi sensi Ramas ti avvertono che sta per scatenarsi una tempesta, quale mai ti è capitato di vedere prima d'ora. La coltre di nubi, fino ad ora spessa e continua sotto la chiglia della *Starstrider*, sta cominciando a dissolversi rivelando cosí la presenza di un territorio vulcanico di roccia nera. Questo tormentato panorama è segnato da profonde gole e crepacci, alcuni dei quali emettono getti di vapore che si levano ruggendo verso il cielo e sfiorano lo scafo della *Starstrider*. Alcuni di questi spruzzi colossali si condensano a formare strane nubi grigio-verdi che ridiscendono lentamente a terra rotolando su se stesse. Una di queste nuvole si forma nell'aria e comincia a cadere in rotta di collisione con la vostra navicella

volante. Acraban si accorge della minaccia e ordina a Kuo, il timoniere, di scendere di parecchi metri per evitare l'enorme massa di vapore.

Ma pochi attimi dopo che la *Starstrider* ha iniziato la discesa, vi è una forte esplosione. Dalla vedetta in cima all'albero maestro il marinaio di guardia grida qualcosa e indica freneticamente verso terra. Ti affretti alla balaustra e guardi oltre la ringhiera, lo stomaco serrato per la paura di ciò che vedrai. Giú, nelle profondità senza fine dei crepacci e delle gole, scorgi furiosi lampi di energia bianco-azzurra che si levano verso l'alto, sempre piú luminosi e fragorosi. Uno di essi fuoriesce da un'apertura a media distanza e squarcia il cielo, lacerando un cumulo di nubi con una spettacolare esplosione di gas e fiamme. Gridi immediatamente ad Acraban di ordinare subito al timoniere la risalita nel tentativo di evitare il nuovo e mortale pericolo; il giovane mago si volta verso Kuo, ma, prima che egli abbia il tempo di impartire l'ordine, senti un assordante *crack!* proveniente da sotto la prua.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

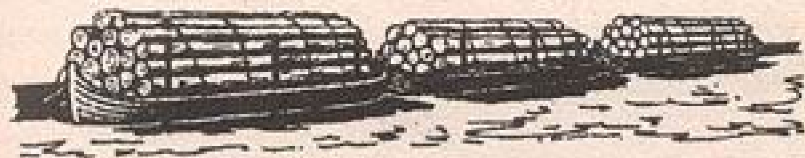
Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **268**.
Se va da 4 a 6, vai al **149**.
Se va da 7 a 9, vai al **341**.

236

Il Primo Cavaliere riconosce la moneta di lino di Sheasu, e nei suoi occhi crudeli vedi passare un guizzo di paura. L'uomo guarda Karvas e poi ordina ai suoi soldati di arrestarvi entrambi.

Levate le mani in alto con riluttanza. Meglio arrendersi e sopravvivere per combattere un'altra volta che mettere a rischio la vita tua e del principe.

Vai al **130**.



237

Il dolore si attenua mentre le tue difese mentali si rafforzano formando un muro impenetrabile. Gli impulsi psichici si infrangono come onde contro roccia solida, la loro energia si dissolve all'improvviso, e l'attacco finisce.

Vai al **327**.

238

È il primo pomeriggio quando scorgete le rovine dell'antica fortezza: si trovano a un miglio dal sentiero, su una distesa di roccia alla base di una bassa gola. Mentre scendete lungo il sentiero e vi avvicinate alle rovine, senti un lontano rombo di tuono. In pochi minuti comincia a piovere e ben presto vi ritrovate nel mezzo di un diluvio torrenziale. Le tue facoltà Ramas dell'Interpretazione ti avvertono che tra queste montagne prive di vegetazione una tempesta del genere porta con sé pericoli di alluvioni improvvise.

La pioggia incessante rende praticamente impossibile distinguere il sentiero davanti a voi. Piuttosto che pro-

seguire rischiando di venire travolti dall'acqua, decidete di cercare riparo nelle rovine della fortezza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **72**.
Se va da 5 a 9, vai al **310**.

239

Il barile d'olio esplode con una vampata gialla, il cui impeto ti scaraventa a terra.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9) riduci la tua Resistenza di 3 punti. Se il numero è pari (0, 2, 4, 6, 8) riduci la tua Resistenza di 5 punti.

Stringendo gli occhi per il dolore causato delle bruciature, ti metti a sedere appena in tempo per vedere un fungo di fiamme levarsi nel buio del cielo sovrastante. Istintivamente fai ricorso alle tue facoltà Ramastan della Difesa per estinguere l'incendio alla base dell'albero e, mentre le lingue di fuoco a poco a poco calano e si estinguono, vedi il Principe Karvas precipitarsi in avanti per soffocare con il mantello le ultime fiammelle.

Vai al **121**.

240

Quando anche l'ultimo meccanismo scatta, la porta si apre di pochi centimetri. Sbirci fuori e vedi che in questo punto il corridoio non è sorvegliato. Fai cenno a Karvas di seguirti, spingi la porta ed esci.

Vai al **150**.

241

L'oste guarda i Ren con un misto di sospetto e disprezzo. "Bah, sporchi soldi bakhasiani" dice, e porta via i boccali di birra. "Non accetto Ren nella mia taverna. Qualcuno lo fa in questa città, ma non io, da quando mio figlio Foulse è stato ucciso lo scorso anno a Bakhasa". L'oste guarda i soldati seduti al tavolo e con un gesto del pollice chiede loro di cacciarvi dalla sua taverna.

"Non occorre" dice Karvas, e ti tira la manica. "Ce ne andiamo da soli".

Lasci i Ren (cancellali dal Registro di Guerra) sul bancone, e assieme a Karvas torni ai cavalli. Ti dispiace non aver potuto bere qualcosa, ma sai anche che ancora molte miglia vi separano da Seroa.

Se decidi di recarti in un negozio prima di andartene da Battle Pass, vai al **120**.
Se preferisci andartene subito, vai al **230**.

242

Pronunci le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Mano di Fuoco* - e tendi la mano destra verso il portatore piú vicino. Un fascio di energia crepitante prorompe dalle tue dita e colpisce l'uomo in pieno petto, facendolo cadere a terra. Nell'attimo in cui il soldato lascia la presa della piattaforma, questa si inclina pericolosamente; poi l'idolo dalle sembianze di tigre si stacca dalla sua base di legno, cade a terra con un potente schianto, si rompe in due ed emana un cono turbinante di fiamme rosse che avvolge gli altri portatori. In un

batter d'occhio, i tre uomini sono ridotti a un cumulo di cenere incandescente.

Grida di paura echeggiano lungo la strada mentre i soldati bakhasiani assistono terrorizzati alla morte dei loro compagni e alla distruzione dell'idolo malvagio. Prima che essi abbiano il tempo di riaversi e riprendere l'inseguimento, tu e Karvas attraversate di corsa la strada e vi infilate nella viuzza buia.

Vai al **180**.

243

Abbassi la mano al borsello dei soldi ed estrai una manciata di Corone d'Oro. La vista del luccichio delle monete fa scintillare d'avidità gli occhi del mercante, ma intuisci che in lui il timore che tu sia un assassino è piú forte della cupidigia.

Se decidi di offrire delle Corone d'Oro al mercante in cambio di quello che sa sul conto del Principe Karvas, vai al **112**.

Se decidi di rimettere le monete nel borsello, vai al **276**.

244

Ancora una volta le lame mortali graffiano il soffitto provocando una pioggia di scintille luminose, e poi calano vorticando verso la tua testa.

Lame magiche di Sadanzo:
Combattività 46 Resistenza 20

Le lame sono immuni a qualsiasi forma di attacco psichico. Se possiedi l'Arma Ramas 'Valiance', puoi aggiungere i punti previsti in aggiunta (contro maghi) alla tua Combattività quando calcoli il Rapporto di Forza.

Se vinci questo combattimento, vai al **106**.

245

Durante l'attesa per entrare in città, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza. (Non puoi usare l'Arte Superiore del Fiuto perché non puoi lasciare la fila per prendere del cibo.)

Ci mettete piú di un'ora a raggiungere la Porta Meridionale, anche dopo aver dato via i vostri cavalli in cambio di qualche posto piú avanti nella fila. Le sentinelle vi fanno passare con un cenno del capo, e voi vi affrettate ad entrare in città.

Vai al **12**.

246

Controlli le tasche della sentinella e trovi i seguenti oggetti:

20 Ren (equivalenti a 2 Corone d'Oro)
1 Pugnale
1 Pozione di Vigorilla (restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo un combattimento)

Se decidi di prendere uno o piú di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **16**.

247

Il Maresciallo delle Guardie ordina ai suoi uomini di confiscare tutte le vostre armi, l'equipaggiamento e tutti gli Oggetti Speciali. (Ti lasciano solamente il borsello con i soldi. Sul tuo Registro di Guerra segna ciascun oggetto confiscato con un asterisco [*] per indicare che per il momento non è piú in tuo possesso.) Dopo di che l'uomo conduce te e Karvas, sotto stretta sorveglianza, nelle celle sottostanti la sala principale, dove venite ammanettati e incatenati al muro. Karvas è completamente sconvolto da quanto sta succedendo e non riesce a immaginare perché Lodamos vi tratti cosí.

Passa un'ora, e la porta della cella si spalanca ed entra il Barone Lodamos, scortato dalle sue guardie del corpo. Il Principe Karvas chiede subito di essere liberato, ma la sua richiesta non viene nemmeno presa in considerazione.

"Non mi riconoscete, signore?" chiede Karvas. "Non ricordate i giorni felici trascorsi a cacciare il cinghiale nella Foresta Ioma?"

Il barone si avvicina con cautela e ordina ad una delle sue guardie di illuminare con la torcia il volto del principe. L'uomo anziano osserva i lineamenti di Karvas, compresa la voglia sul polso a forma di luna crescente. "La rassomiglianza è stupefacente, questo è certo" risponde Lodamos, "ma è assai piú probabile che tu sia un impostore, un'altra delle stregonerie di Sadanzo arrivata qui per assassinarmi. No, mi rifiuto di credere che tu sia il Principe Karvas".

Poi il barone si volta per lasciare la cella e fa cenno alle sue guardie del corpo di seguirlo, ma Karvas lo scongiura di rimanere e comincia a ricordare alcune delle sue visite a Varedo quando era ancora un ragazzo, le estati felici trascorse con Lodamos ad imparare a cacciare e a cavalcare. Alcuni dei dettagli del suo racconto possono essere noti soltanto al vero Principe Karvas, e ciò basta a fermare i passi di Lodamos, che esita, incerto.

"La tua lingua è convincente" egli dice, "ma io non sono ancora persuaso. Sadanzo è un nemico astuto. C'è comunque un modo per scoprire la verità".

Il barone si volta verso il sergente delle guardie del corpo e dice: "Molto bene, Guntor. Portateli tutti e due nella cappella. Solamente lí le loro vere identità verranno rivelate".

Per proseguire, vai al **300**.

248

Attraversate il portale e poi l'arcata e arrivate in una piazza dall'acciottolato irregolare. Sempre cercando di sfruttare l'oscurità per non essere visti, tu e Karvas riuscite ad attraversare la piazza e a proseguire lungo una via che interseca il quartiere occidentale della città. Tetri edifici a due piani si trovano su entrambi i lati della via, silenziosi dietro le porte e le finestre chiuse.

Il viale conduce prima ad un ponte di pietra che attraversa il Fiume Tehda e poi prosegue nel cuore del quartiere orientale. Qui per poco non vi scontrate con una pattuglia di dieci sentinelle in marcia verso il fiume; siete quindi costretti a cercare rifugio in un cortile pieno di

legname, per evitare di essere visti. Gli uomini, che vestono tuniche nere e ampi pantaloni di seta, sono armati di scimitarre e di asce leggere. Hanno tutti gli occhi a mandorla e lucidi capelli neri legati in un codino alla base della nuca. Il loro capo, un sergente robusto dal collo taurino, sfoggia l'emblema di Sejanoz su una fascia scarlatta che indossa sul braccio. Aspettate con pazienza che la pattuglia raggiunga il ponte ma, proprio nell'attimo in cui ciò accade, ecco che un'altra pattuglia sbuca dal lato opposto e scende lungo il viale. Il quartiere orientale di Bakhasa è un luogo affollato persino a quest'ora tarda e, piuttosto che rischiare di venire catturati, decidete di rimanere nascosti tra i legni, dove proverete a dormire per qualche ora prima del sorgere del sole.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.

249

Sproni il cavallo verso la collinetta ed entri nel boschetto proprio un attimo prima che il branco di fanji sfrecci via veloce. Ti guardi intorno, ma non vedi Karvas da nessuna parte. Temi già che sia stato travolto dagli animali quando, all'improvviso, lo vedi comparire in mezzo al branco in fuga: è pieno di graffi, ma ancora saldamente in sella e con il controllo della situazione. Il principe spinge il cavallo spaventato lontano dal branco e sale la collinetta verso il riparo degli alberi. Poi tira le redini e si ferma vicino a te, carezzando il cavallo sul collo per rassicurarlo e calmarlo.

Mentre il branco passa sotto la collinetta, scorgi una dozzina di cavalieri all'inseguimento degli animali, cacciatori di pelli che cercano di abbattere i fanji migliori con una pioggia implacabile di frecce. Due di essi vedono te e Karvas che vi nascondete tra gli alberi e all'istante voltano i cavalli e li spronano su per la collina: vi credono cacciatori interessati alle loro prede e, mentre avanzano verso di voi, li vedi estrarre le frecce e scagliarle.

I dardi dalle punte d'acciaio sfrecciano in aria e si conficcano nei tronchi degli alberi circostanti.

Se possiedi un Arco e decidi di rispondere al fuoco dei cacciatori, vai al **278**.
Se preferisci tentare la fuga, vai al **133**.

250

Sadanzo si stringe il petto con la mano ferita e cade in ginocchio, completamente esausto. Capisci che la distruzione della gemma l'ha molto indebolito ed ha, allo stesso tempo, liberato i nobili siyenesi dalla sua malvagia influenza, un'influenza che li privava di qualsiasi forza di volontà.

Se possiedi la Pergamena di Sadanzo, vai al **61**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **296**.

251

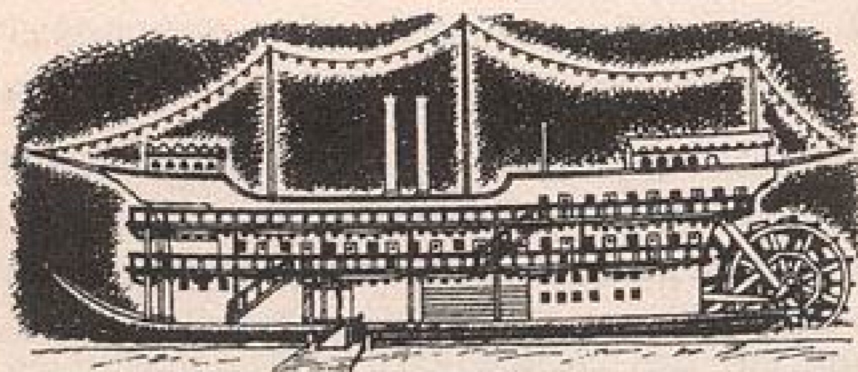
Seguite per piú di un'ora l'antico sentiero che sale tortuoso verso i picchi di granito dei Monti Dammerdon. L'aria ora è molto piú fresca, e la luce delle stelle che ha illuminato tanta parte del vostro cammino sta co-

minciando a scomparire. Le tue facoltà Ramas dell'Interpretazione ti dicono che è giunto il momento di cercare riparo perché una tempesta si sta avvicinando.

Raggiungete una radura coperta di massi; qui, dal sentiero che state percorrendo, vedi dipartirsi un sentierino piú piccolo che conduce a una capanna di pietra posta in cima a uno sperone di granito. Piú avanti lungo il sentiero vedi una sorta di sporgenza di roccia che copre una piccola gola.

Se decidi di cercare riparo nella capanna di pietra, vai all'**84**.

Se preferisci ripararti sotto la sporgenza di roccia, vai al **53**.



252

Estrai in fretta il sigillo dallo Zaino e lo metti sotto gli occhi del Maggiore Inquisitore. L'uomo non crede ai propri occhi quando vede l'oggetto e smette immediatamente di soffiare.

"Vi prego di accettare le mie scuse" dice in tono umile e timoroso. "Non sapevo che viaggiavate con il sigillo del barone. La vostra missione deve essere di grande importanza. Spero... spero di non avervi causato troppo disagio".

Senza dire una sola parola, rimetti il sigillo nello Zaino e guardi il Maggiore e il suo seguito che si allontanano velocemente. Mentre il gruppo attraversa al galoppo la pianura verso le colline distanti, tu e Karvas tirate un sospiro di sollievo e proseguite il viaggio ad est verso Varedo.

Vai al **55**.

253

"Salute, Principe Karvas" gridi, cercando di far suonare la tua voce il piú rassicurante possibile. "Non dovete temerci... siamo amici. Abbiamo viaggiato molto per trovarvi e dobbiamo comunicarvi notizie importanti da Siyen. Vi prego, signore, posate la balestra e lasciate che vi parliamo".

L'uomo dai capelli biondi esita, e poi abbassa un po' l'arma, sicché ora riesci a vederlo in viso. Adesso sei sicuro che si tratti dell'uomo che cercate.

"Chi siete?" grida, "e cosa volete da me?"

Vai al **170**.

254 *(fig. 14)*

Con un'espressione malvagia dipinta sul viso, l'uomo ritira la mano, poi solleva la pipa spenta e la agita in aria sopra la testa. Sta facendo un segnale a qualcuno alle vostre spalle, e quando ti volti vedi otto mercenari dai visi truci sbucare da un nascondiglio all'imbocco del

(fig. 14) Otto mercenari avanzano minacciosi verso di voi.

ponte. I guerrieri sfoderano le armi e avanzano con fare minaccioso verso di voi.

"Abbiamo due piantagrane qui" grida l'uomo con la pipa ai suoi compagni che si stanno avvicinando. "Non vogliono pagare il pedaggio". Capisci che con questi predoni non è possibile ragionare: vogliono solamente impossessarsi dei vostri soldi e dei cavalli. Karvas estrae la spada, e tu fai lo stesso con la tua Arma Ramas, preparandoti a dare battaglia.

Mercenari di Voshno:
Combattività 47 Resistenza 50

Non puoi evitare il combattimento. Puoi però aggiungere 5 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento poiché Karvas lotta al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento, vai al **77**.



255

Tiri bruscamente le redini e ti giri in sella per evitare la freccia che avanza veloce. Grazie alle tue reazioni fulminee, eviti di venire colpito nel corpo, ma il dardo ti graffia in profondità la gamba destra prima di finire a terra: perdi 2 punti di Resistenza.

Karvas balza in sella, e tu gli lanci le redini. Con un grido liberatorio, giri il cavallo e lo lanci al galoppo lungo il viale che attraversa il quartiere orientale della città. Tu e il principe galoppate veloci fianco a fianco, travolgendo quei bakhasiani tanto sciocchi da mettersi sul vostro cammino. La strada conduce direttamente alla porta orientale della città, dove la campana sta suonando forte. Un gran numero d'armati, destati dall'allarme, si è riunito al cancello, ma con loro non vi è alcun ufficiale, e nel caos e nella disorganizzazione dell'emergenza i soldati si sono dimenticati di chiudere il cancello. Essi scappano in tutte le direzioni quando vi vedono arrivare al galoppo, permettendovi cosí di passare sotto l'arcata senza alcuna difficoltà.

Lanciando grida di entusiasmo, vi allontante da Bakhasa sul sentiero polveroso che conduce verso le colline, ai piedi dei Monti Dammerdon. Ti volti e vedi il Principe Karvas agitare il pugno in aria in gesto di vittoria. Il successo dell'impresa lo ha riempito di gioia, come dimostra l'ampio sorriso che ha stampato sul viso impolverato e rigato di sudore.

I forti stalloni Bhanariani vi conducono veloci tra le colline senza mai cedere o rallentare la loro incredibile andatura. Solo dopo che le luci di Bakhasa sono scomparse all'orizzonte rallentate e concedete a voi stessi e ai vostri cavalli il lusso di un galoppo leggero. Viaggiate per piú di un'ora sul sentiero che si snoda tortuoso tra le colline coperte di pini e le basse vallate. Il cielo notturno è sereno, e la chiara luce delle stelle vi illumina generosamente la via. Quando arrivate a un basso guado che attraversa un fiume le cui acque scorrono via veloci, vi fermate per abbeverare i cavalli e farli riposare un po'.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **323**.



256 *(fig. 15)*

Lasciate la banchina e vi affrettate verso la taverna, che, malgrado gli evidenti segni di trascuratezza - pittura scrostata e finestre rotte - è affollatissima di clienti. Il suono della lira e del flauto si mescola all'alto vociare e alle rauche risate degli avventori, molti dei quali sono viaggiatori diretti a Seroa. Vi fate strada tra la folla rumorosa e salite una rampa di scale che dà accesso alle stanze del piano superiore. Dalla cima delle scale siete in grado di vedere meglio la sala affollata. Karvas indica due uomini in piedi vicino al bancone, vestiti con abiti di corte sofisticati e un po' eccessivi. Sui berretti di velluto delicatamente posati sui riccioli ben acconciati vedi l'emblema a forma di testa d'aquila di Sadanzo.

"Scommetto che quei due damerini hanno i biglietti per il battello" dice Karvas in tono cospiratorio. Ti concentri sui due singolari personaggi, e il tuo sesto senso Ramas ti dice che il principe ha ragione.

Se decidi di avvicinare i due uomini per offrirti di comperare i loro biglietti, vai al **17**.

continua



(fig. 15) Karvas indica due uomini vicino al bancone.

Se preferisci aspettare fuori dalla taverna e avvicinare i due quando usciranno, vai al **111**.

257

Al di là dell'arcata vi è una viuzza che corre a fianco del fiume. Vi affrettate lungo il vicolo buio, arrivate ad una rampa di scale e state per salirla quando, all'improvviso, un soldato armato sbuca dall'oscurità e vi ordina di fermarvi.

Se decidi di attaccare il soldato, vai al **115**.
Se decidi di ubbidire al comando, vai al **132**.

258

Ti allontani dalla cassaforte e ti affretti a lasciare la biblioteca. Mentre tu e Karvas vi avvicinate all'arco che conduce alla sala adiacente, senti un rumore che ti costringe a fermarti.

Vai all'**86**.

259

A giudicare dall'odore nauseabondo e dall'aspetto, è evidente che la carne è marcia. Ciò nonostante, servendoti delle tue avanzate conoscenze delle erbe riesci a trasformare il pezzo di carne. Estrai dalla tasca alcune radici ed erbe che hai raccolto durante il viaggio verso Jaroc e le sfreghi vigorosamente sulla carne andata a male: in pochi secondi essa ridiventa commestibile e fresca.

Il nomade osserva il pezzo di carne a bocca aperta, stupefatto dal tuo operato. Il mercante ridacchia soddisfatto e intima immediatamente al nomade di porre fine alle

sue lamentele. Poi esce dalla sua bancarella, ti si avvicina e, impressionato dalla tua abilità, ti offre qualsiasi cosa tu voglia.

Se accetti l'offerta, aggiungi un Pasto al tuo Registro di Guerra.

Per proseguire, vai al **47**.

260

"Non voglio fare del male al principe" dici. "Devo riferirgli delle notizie di vitale importanza riguardanti la sua patria. Devo trovarlo e parlargli al piú presto".

Il fabbro ferraio ti lancia un'occhiata sospettosa oltre la spalla. Egli osserva il taglio e lo stile della tua tunica e del mantello, e i suoi occhi indugiano un istante sul borsello del denaro che porti appeso alla cintura. Allora ti viene in mente che forse potresti convincerlo a parlare in cambio di qualche moneta d'oro.

Se decidi di offrire al fabbro delle Corone d'Oro in cambio di quello che sa sul conto del Principe Karvas, vai al **209**.

Se invece preferisci non comperare le informazioni di cui hai bisogno, vai al **31**.

261

Le tue reazioni fulminee salvano il principe, ma cosí facendo esponi te stesso sulla linea del fuoco. Una freccia ti colpisce alla gamba, scavando una profonda ferita nella coscia destra: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **159**.

262

Reciti mentalmente le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controllo Mentale* - e tenti di usare il suo potere per comandare al Cavaliere di lasciarvi andare. Mentre le onde di energia psichica raggiungono la sua mente, noti che la gemma dell'anello che l'uomo porta all'indice della mano destra comincia a pulsare di luce verde. Il tuo sesto senso ti avverte che quell'anello ha il potere di mettere in guardia e proteggere chi lo indossa dagli effetti di incantesimi e magie.

Il Cavaliere abbassa lo sguardo all'anello luminoso e ti guarda. Con un grido rabbioso estrae la spada e cerca di colpirti alla testa, ma tu ti scansi, evitando il colpo, anche se la punta dell'arma ti ferisce alla spalla: perdi 2 punti di Resistenza.

"Mago e spia! Ecco cosa sei!" esclama l'ufficiale. Ti volti verso Karvas e gli urli di seguirti. Poi affondi i talloni nei fianchi del tuo cavallo, ed esso si leva all'improvviso sulle zampe posteriori, scalciando in aria con quelle anteriori. Il Cavaliere tira le redini e volta il suo cavallo per evitare di venire colpito dagli zoccoli del tuo. In quel momento ti appiattisci sul collo del tuo stallone e lo sproni in avanti. Gli altri soldati serrano i ranghi per impedirti la fuga, ma il tuo cavallo galoppa veloce, si lancia in avanti e si fa strada aprendosi un varco. Mentre ti allontani veloce senti un grido, e il sangue ti si ghiaccia nelle vene: è la voce del principe. Ti volti e vedi che Karvas è stato disarcionato e ora giace a terra, bloccato dagli zoccoli inquieti del cavallo dell'ufficiale.

"Arrenditi!" intima l'arrogante Cavaliere, "altrimenti il tuo compagno morirà!"

Tiri le redini con riluttanza e sollevi la mano. Meglio arrendersi e sopravvivere per combattere un'altra volta che lasciare che il Principe Karvas venga ucciso da quel giovane arrogante.

Vai al **130**.

263

Ti tuffi per evitare la lancia dell'avversario e, mentre rotoli su te stesso e ti rimetti in piedi, sferri contemporaneamente con l'Arma Ramas un colpo che taglia le cinghie della sella del cavaliere. Un attimo dopo l'uomo cade a terra e finisce tra gli alberi che costeggiano il sentiero.

I suoi compagni imprecano violentemente quando vedono che il loro capo non si rialza e temono che abbia perso i sensi o che si sia rotto l'osso del collo. Servendoti delle tue facoltà Ramas, richiami il tuo cavallo, monti in groppa prima che i bakhasiani abbiano il tempo di vendicarsi e parti al galoppo giú per il sentiero verso Karvas. In lontananza vedi che l'albero ora è completamente avvolto dalle fiamme. Mentre ti avvicini al principe, gli urli di seguirti e sproni il cavallo verso il tronco che brucia. L'animale compie un salto impressionante e atterra con sicurezza dall'altra parte del sentiero. Tiri le redini, lo carezzi sul collo lodandolo per il suo coraggio e poi ti volti. Un attimo dopo vedi Karvas emergere dalle fiamme in groppa al suo stallone nero e subito ti congratuli per la sua abilità di cavallerizzo. Poi, con un cenno della tua Arma Ramas, gli dici di seguirti e subito parti al galoppo sul sentiero che si inerpica tra le colline, ai piedi dei Monti Dammerdon.

Vai al **251**.

264

Estrai il sigillo dallo Zaino e lo mostri al Maggiore Inquisitore. L'uomo non crede ai propri occhi quando riconosce l'oggetto.

"Vi prego di accettare le mie scuse" dice in tono umile. "Non sapevo che viaggiavate con il sigillo del barone. La vostra missione deve essere di grande importanza. Spero... spero di non avervi causato troppo ritardo".

Rimetti il sigillo nello Zaino e guardi il Maggiore e il suo seguito che si allontanano velocemente. Mentre il gruppo attraversa al galoppo la pianura verso le colline lontane, tu e Karvas tirate un sospiro di sollievo e proseguite il viaggio verso Varedo.

Vai al **55**.



265

Fai ricorso alla tua Arte Superiore della Difesa per estinguere le fiamme, che in pochi secondi si spengono.

Vai al **121**.

266

Dopo aver legato i cavalli ad un palo, vi fermate per stiracchiare le membra indolenzite dal lungo viaggio e poi

entrate nella Taverna del Pugno di Pietra. L'interno della taverna è piacevolmente fresco, anche se l'aria puzza di sudore e birra andata a male. Un pappagallo dal piumaggio colorato è appollaiato su una delle travi del tetto e canta allegramente. Sotto il suo posatoio si trova una tavola circolare alla quale siedono sette soldati della guarnigione della città, intenti a giocare a carte. Vi avvicinate al bancone, e il grasso oste prende due boccali dai ganci infissi al muro e li sbatte sul tavolaccio sporco di birra.

"Birra per due?" chiede, e tu fai cenno di sí con il capo. Mentre riempie i boccali di birra schiumante, egli dice: "Otto Lune, per piacere".

La Luna è la moneta corrente di Lunarlia: 4 Lune equivalgono a 1 Corona d'Oro (o a 10 Ren). Il Principe Karvas possiede solo Torq di lino, valuta non accettata al di là delle coste di Sheasu. Puoi pagare le due birre sia in Corone d'Oro che in Ren.

Se vuoi pagare con 2 Corone d'Oro, vai al **37**.
Se decidi di pagare con 20 Ren, vai al **241**.

267

Ti desti poco prima di mezzogiorno e con una certa difficoltà svegli Karvas da un sonno molto profondo. Vi sentite entrambi molto meglio dopo le ore di riposo, ma vi sono ancora piú di cento miglia da percorrere e il tempo a vostra disposizione sta per esaurirsi: vi restano poco piú di ventiquattro ore per raggiungere Seroa in tempo prima della cerimonia.

Per fortuna il tempo è bello e non incontrate ulteriori ritardi durante il viaggio verso la capitale. Nel corso della lunga cavalcata, ritorni con la mente al famoso viaggio che Lupo Solitario compí da Varetta a Casiorn sei anni or sono in groppa al cavallo magico Wildwind, nel tentativo di tornare in patria in tempo per porre fine all'assedio del Monastero Ramas. Il ricordo delle sue coraggiose imprese ti spinge a continuare, l'unico rimpianto è di non avere anche voi un cavallo come Wildwind a vostra disposizione.

Cala la notte e i vostri passi vengono guidati dalla pallida luce della luna che brilla in un cielo senza nuvole. Viaggiate tutta la notte e, a metà mattina, avvistate le mura e la porta meridionale di Seroa. Mentre vi avvicinate alla porta, vedi che la strada è bloccata da una lunga fila di viaggiatori che aspettano pazientemente di entrare in città. Il Principe Karvas è ansioso di raggiungere i cancelli il piú velocemente possibile, ma non vuole passare in capo alla fila: ai siyenesi e alle sentinelle della porta non piacerebbe.

Se decidi di metterti in fondo alla fila e aspettare, vai al **245**.

Se invece vuoi passare avanti per tentare di entrare in città il piú velocemente possibile, vai al **194**.

268

L'onda d'urto ti colpisce un attimo dopo l'esplosione, scaraventandoti sul ponte, ma le tue facoltà Ramas e le tue reazioni fulminee ti proteggono, e non subisci ferite gravi. Ti riprendi in fretta e ti rialzi in piedi.

Per proseguire, vai al **51**.

269

Ti getti a terra e la nuvola di proiettili mortali sibila sopra il tuo corpo e si infrange contro la roccia alle tue spalle. I tuoi riflessi rapidi ti risparmiano ferite dolorose, ma, nel gettarti a terra, ti sei ferito la testa contro un sasso: perdi 1 punto di Resistenza.

Per proseguire, vai al **10**.

270

La notizia del ritorno di Karvas si diffonde nella capitale a macchia d'olio. Centinaia di cittadini in festa affollano la piazza e circondano la piattaforma da ogni lato, piangendo e gridando di gioia, tale è la loro felicità per essere stati liberati dalla tirannia di Sadanzo. Con la benedizione dei nobili riuniti, il Maresciallo Phedros proclama Karvas Re di Siyen e gli posa sul capo la Corona di Stato. Karvas accetta felice ciò che gli spetta per diritto di nascita e si alza per ricevere gli applausi e l'acclamazione della folla eccitata. Mentre le grida si smorzano, egli si volta verso di te, ti chiede di inginocchiarti e tu obbedisci. Allora Karvas sguaina la spada e ti tocca con la punta sulla testa e sulle spalle: "Alzatevi, Grande Maestro Ramas, poiché io vi proclamo Cavaliere di Siyen". La folla esplode in un applauso, questa volta non per il re bensí per il Grande Maestro Ramas di Sommerlund, senza il quale il loro amato principe non avrebbe mai potuto reclamare il proprio trono.

Accompagni Re Karvas e il suo nobile seguito al Palazzo Reale, dove le celebrazioni per la successione cominciano con un banchetto e si concludono con una processione di carrozze reali che visita ogni quartiere della città. Gli abitanti di Seroa salutano il loro re con piogge di fiori e chiedono a gran voce l'esecuzione del traditore Sadanzo. Il giorno seguente vieni a sapere che Karvas ha accontentato le richieste dei sudditi. Il Barone Sadanzo viene condannato a morte, e l'esecuzione ha luogo a mezzogiorno nella Piazza del Palazzo. Sulla stessa piattaforma su cui avrebbe voluto incoronarsi re, Sadanzo viene consegnato alla giustiza divina dalla scure del boia.

Vai al **350**.

271

Ti prepari ad attraversare la strada per raggiungere la porta dell'edificio quando, all'improvviso, la campana in cima alla torre comincia a suonare. Un attimo dopo vedi una lunga fila di figure vestite di nero, per la gran parte soldati, che si dirigono in fila indiana verso l'edificio. Due grandi porte si spalancano accogliendo la processione e cosí riesci a vedere l'interno dell'edificio, riccamento addobbato con arazzi e ornamenti dorati; eppure, malgrado l'opulenza sfacciata non riesci a provare che ribrezzo: il tuo sesto senso Ramas ti dice infatti che questo è un tempio dedicato ad una divinità malvagia.

Non appena la processione è entrata nell'edificio, le porte si chiudono e la campana cessa di suonare. Scosso ma determinato a proseguire, lasci il magazzino e ti affretti oltre la strada verso la base della torre.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **228**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **175**.

272

Mentre bevete la birra, osservi il gruppo di soldati che gioca a carte al tavolo vicino. Dopo pochi minuti la tua Arte Ramastan del Controllo Animale ti rivela che il pappagallo appollaiato sulla trave del soffitto sta aiutando uno dei soldati a vincere. Le sue grida intonate sono un codice segreto per segnalare quando gli altri giocatori stanno barando. Ordini mentalmente al pappagallo di tacere, ed esso ti ubbidisce immediatamente, con grande disappunto del soldato imbroglione, che in pochi minuti, perde tutte le sue vincite.

Dopo aver finito la birra, tu e Karvas lasciate la taverna e tornate ai vostri cavalli.

Se desideri recarti in negozio prima di lasciare Battle Pass, vai al **120**.

Se preferisci andartene senza indugiare oltre, vai al **230**.

273

Ti appiattisci contro il collo del cavallo e preghi Ishir che ti protegga mentre cavalchi verso i cancelli d'uscita del cortile. Stai per raggiungere l'arcata quando una freccia ti colpisce di striscio alla spalla, facendoti gridare per il dolore: perdi 2 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **174**.

274

Il numero di sentinelle e la frequenza delle pattuglie rende praticamente impossibile attraversare la piazza ed entrare dall'accesso principale, perciò decidi di percorrere le mura perimetrali per vedere se c'è una via piú semplice. Karvas si prepara a seguirti, ma tu gli chiedi di rimanere lí nascosto e aspettare un tuo segnale. "Meglio che io vada da solo, mio signore" dici. "Dimezzerà il rischio di venire scoperti. Aspettate qui e state pronto ad agire in fretta". Il principe accetta prontamente con un cenno del capo e ti augura buona fortuna prima che tu ti allontani.

Servendoti delle tue facoltà Ramas di Mimetizzazione per non farti vedere dalle sentinelle all'erta, giri attorno al carro e percorri il perimetro delle mura esterne. Sul lato ovest del complesso scopri che il muro è piú basso, che vi sono meno soldati di pattuglia e che i passaggi sono meno frequenti. Corri fino alla base del muro e, mentre osservi le punte di ferro infisse sulla cima, mediti su quale sia il modo migliore per passare dall'altra parte.

Se possiedi l'Arte Superiore dell'Alchimia Ramas, vai al **336**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **76**.

275

Il tuo tentativo di aprire la serratura non ha successo, perciò scegli un'altra soluzione. Tu e Karvas decidete di attaccare i carcerieri alla prima opportunità. Aspettate pazientemente fino a quando, un'ora dopo, sentite un rumore di passi provenire dal corridoio, seguito dal ronzio del meccanismo a combinazione che gira. La porta si apre cigolando, e il Primo Cavaliere entra scortato da sei soldati. L'uomo ha in una mano una spada

dalla lama corta, mentre nell'altra regge una scodella di legno piena di una brodaglia puzzolente; offre la scodella al principe tendendo il braccio.

"Benvenuto nei vostri appartamenti reali" dice con tono sarcastico. "Ho ordinato al cuoco di prepararvi un lauto banchetto per il vostro ritorno a casa, Principe Karvas. Spero che vi piaccia: è una cena adatta a un re che re non sarà mai".

L'insolenza del cavaliere irrita Karvas, che con un gesto irato della mano scaraventa lontano la scodella di legno. L'arrogante cavaliere ride, ma prima che abbia il tempo di voltarsi e andarsene dalla cella, tu balzi in avanti come una tigre all'attacco e gli togli la spada di mano.

"Uccidetelo!" grida il cavaliere mentre tenta di liberarsi dalla tua stretta. Immediatamente le sentinelle ti attaccano, spade alla mano, pronte a ubbidire all'ordine del loro capo.

Primo Cavaliere e Carcerieri (6):
Combattività 43 Resistenza 38

Il Principe Karvas è disarmato e non ti può assistere in questo combattimento.

Se vinci questo combattimento, vai al **39**.

276

Il mercante si infuria quando ti vede mettere via l'oro e ordina immediatamente ai suoi scagnozzi di gettarti fuori dall'emporio. I due avanzano verso di te, ansiosi di obbedire agli ordini del padrone, e tu, piuttosto che opporre resistenza e rischiare di ucciderli, ti lasci condurre fuori dal magazzino.

Tornato di nuovo sulla banchina, decidi di esplorare il labirinto di viuzze che forma il quartiere orientale della città, nella speranza di trovare qualcuno disposto a parlare del principe. Purtroppo i tuoi sforzi risultano vani e non riesci a raccogliere alcuna informazione. Mentre il sole comincia a calare sull'orizzonte, abbandoni la ricerca e ti affretti nei vicoli bui in direzione della piazza del mercato.

Quando raggiungi la piazza, il Mago Acraban e Lord Zinair sono già a bordo della *Starstrider* e ti stanno aspettando. Il mago ordina che la gabbia d'imbarco venga abbassata, e un attimo dopo vieni issato a bordo della navicella volante. I tuoi compagni ascoltano delusi il resoconto della tua infruttuosa ricerca. Lord Zinair, però, ha avuto piú fortuna.

"Il Principe Karvas non è piú qui. È vissuto in città per un po' di tempo subito dopo il suo arrivo da Sheasu, quasi dieci anni or sono, ma poi venne raggiunto da una giovane di nome Amarelda. I due si sposarono qui nel porto subito dopo l'arrivo di lei e se ne andarono da Mydnight il giorno delle nozze per sistemarsi da qualche parte sulla costa settentrionale. È passato piú di un anno dall'ultima volta che sono venuti in città".

Parlando ad Acraban, Zinair dice: "Propongo di partire verso nord alle prime luci dell'alba e cominciare cosí la nostra ricerca battendo la costa settentrionale. A mio avviso sarà piú facile trovarli se controlliamo la costa dal cielo anziché da terra".

Acraban annuisce, poi ordina all'equipaggio di prepararsi a salpare verso nord alle prime luci dell'alba.

Vai al **187**.

277

Sproni il cavallo al galoppo e percorri la prateria in direzione di una fattoria lontana. Ben presto, però, il tuo giovane cavallo mostra segni di stanchezza e comincia a rallentare, e cosí anche quello di Karvas. I cacciatori stanno riducendo la distanza che vi separa, e quando sono a meno di cento metri da voi, vedi il loro capo portarsi un corno da caccia alle labbra. Un attimo dopo una nota acuta e penetrante echeggia per la pianura. Senti la pressione aumentare nella tua testa, ed ecco che un dolore lancinante comincia a martellarti le tempie. Ti volti e vedi che anche Karvas e il suo cavallo stanno soffrendo intensamente a causa di quel suono insopportabile.

Se possiedi un Corno da Caccia Dorato, vai al **164**.
Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **9**.

278

Estrai la freccia, prendi la mira e la scagli. Il dardo vola verso il primo cacciatore e gli si conficca nel petto, sbalzandolo di sella. Quando vede il compagno cadere a terra, l'altro cacciatore tira le redini, volta il cavallo e torna al galoppo verso i compagni. Piuttosto che rischiare di doverli affrontare tutti, decidi che è meglio scappare. Fai cenno a Karvas, ed egli ti segue mentre avanzi tra gli alberi verso l'altro lato della collina. Una volta fuori del bosco, spronate i cavalli e galoppate il piú velocemente possibile.

Quando siete a piú di due miglia di distanza dalla collinetta tirate le redini e fermate gli stalloni ansanti per guardare indietro. Il branco di fanji si è disperso in ogni direzione e i cacciatori sono piú interessati alle loro prede che a voi. La vista di quella crudele carneficina ti riempie d'ira, ma non puoi fare nulla. Fai perciò sbollire la tua rabbia e, assieme a Karvas, avanzi tra l'erba alta verso il sentiero.

Vai all'**80**.



279

Grazie alla tua abilità e tenacia, riesci nel tuo intento: un sordo *click* ti dice che sei riuscito a far scattare la serratura. Abbassi la maniglia di ferro e spingi la porta. Al di là di questa vedi una scala a chiocciola di pietra, la sali e arrivi in cima alla torre. Da qui si gode una magnifica vista sulla città. Grazie alla tua capacità di

vedere al buio, riesci a localizzare le stalle a meno di un miglio a nord della torre. Registri mentalmente la loro posizione e poi ti affretti a scendere le scale e a ritornare al magazzino in rovina.

Il Principe Karvas è felicissimo quando gli dici che vi sono delle stalle nella città, e vuole andarci subito. Stai per seguirlo fuori dal magazzino quando, all'improvviso, la campana della torre comincia a suonare un'altra volta. Qualche attimo dopo, le porte del tempio si spalancano e una processione di figure nere si riversa lentamente in strada. D'istinto, afferri il braccio di Karvas e lo tiri dentro il magazzino. Mentre le figure scure passano vicino al vostro nascondiglio, sbirci oltre la porta del magazzino in rovina e le osservi. Una strana sensazione di disagio ti assale, facendoti correre un brivido gelido lungo la schiena, e immediatamente capisci che le cose non sono affatto quelle che sembrano. Aguzzi la vista, osservi piú attentamente e trattieni a stento un'esclamazione di orrore.

Vai al **100**.

280

La città di Oberra è ancora in lutto per la morte di Re Oridon. Le bandiere rosse e gialle sventolano a mezz'asta, e molti cittadini indossano fasce nere al braccio o scialli scuri come segni visibili di rispetto alla memoria del padre di Karvas. Mentre percorrete le strade della città, vedete che in molti negozi sono esposti dei proclami che annunciano la futura incoronazione del Barone Sadanzo il Giorno del Raccolto. Molti di questi proclami sono stati strappati o sporcati di pittura nera, una vista che rallegra Karvas in quanto prova evidente che agli abitanti di questa ricca città la prospettiva di avere Sadanzo come futuro re non sorride affatto.

È quasi buio quando trovate l'abitazione di Florin Sainus, un edificio ben costruito su tre piani, con un proprio giardino circondato da un muro e con delle stalle. Smonti di sella e tiri la corda del campanello che pende accanto alla porta ad arco. Il vecchio tutore del principe è sopraffatto dalla gioia e dalla sorpresa quando, nell'aprire la porta, si ritrova davanti il pupillo d'un tempo. L'anziano maestro vi fa entrare in fretta e ordina agli inservienti di prendersi cura dei vostri cavalli. Davanti a un'ottima cena a base di pesce lesso e pane di segala, Karvas racconta i pericoli e le avventure delle settimane passate che vi hanno portato a cercare aiuto qui ad Oberra. L'uomo promette di aiutarvi in ogni modo, ma vi mette in guardia perché il tempo a vostra disposizione è quasi finito. Poi procede ad esaminare con attenzione i modi in cui potreste raggiungere Seroa in tempo per l'incoronazione e, alla fine, suggerisce due percorsi. Entrambi offrono le stesse possibilità di successo.

La prima via è la piú diretta: la Via del Re che da Oberra porta a Seroa. Di solito questa strada vi porterebbe a Seroa in quattro giorni, ma non ve ne restano che tre al Giorno del Raccolto, perciò dovreste procedere a marce forzate per recuperare il giorno che vi manca. Il secondo percorso è in parte per via di terra, in parte per via d'acqua. Settantacinque miglia ad est di Oberra si trova il villaggio di Xaia, situato su una insenatura del Fiume Seroa. Esso è un punto d'attracco obbligato per

le barche che trasportano merci e passeggeri lungo questo corso d'acqua, molto frequentato in ogni stagione; in questo modo dovreste essere in grado di raggiungere Seroa in tre giorni, "Dando per scontato che le barche che percorrono il fiume siano in orario", aggiunge Sainus. "Sono il mezzo di trasporto piú veloce per raggiungere la capitale, ma certe volte il brutto tempo le costringe a ritardi".

Karvas propone di decidere ora la rotta da prendere e di lasciare Oberra immediatamente. "Se partiamo questa notte, potremmo recuperare alcune ore preziose, da cui potrebbe addirittura dipendere il successo della nostra impresa". Ti dici d'accordo con il principe, ma Sainus vi informa che non vi sarà possibile lasciare Oberra fino all'alba. Il consiglio della città ha imposto il coprifuoco notturno in seguito ad un aumento improvviso dei furti e degli omicidi. Sainus crede che i responsabili di questi crimini siano i cavalieri predoni del Barone Sadanzo, poiché molti di essi hanno preso residenza in città dopo la morte di Re Oridon. Il vecchio tutore teme che i delinquenti stiano complottando di rovesciare il consiglio e si dice certo che colpiranno non appena Sadanzo sarà fatto re.

Vista la situazione, decidete di rimanere per riposarvi e di lasciare la città alle prime luci dell'alba. Prima di ritirarvi, Karvas ti chiede quale strada hai deciso di prendere per raggiungere Seroa.

Se decidi di percorrere la Via del Re che conduce direttamente da Oberra a Seroa, vai al **227**.

Se invece preferisci viaggiare per terra e per fiume, vai al **59**.

281

La sentinella si avventa contro di te mentre passi al galoppo. La punta della lancia ti straccia i pantaloni all'altezza del ginocchio, ma non ti ferisce. Senza voltarti indietro, galoppi assieme a Karvas oltre la porta della città, verso la pianura al di là di questa.

Vai al **303**.

282 *(fig. 16)*

Vi avvicinate alla radura e lasciate il sentiero per nascondervi tra i cespugli al limitare della foresta. Per qualche minuto rimanete fermi, in attesa di scorgere qualche segno di vita proveniente dall'insediamento. Da lí vedete una casupola di legno con una veranda, tre capanne e un piccolo appezzamento di terra recintato in cui si trovano capre e galline. I tuoi sensi non percepiscono alcuna presenza umana, perciò entri nella radura e fai cenno ad Acraban di seguirti mentre ti avvicini alla casupola.

Dalla veranda scorgi un altro sentiero che scende ripido verso una baia sabbiosa. Aguzzi la vista e vedi un uomo inginocchiato sulla spiaggia accanto a un mucchio di pietre. Ha capelli biondi lunghi fino alle spalle e indossa pantaloni e una giacchetta di pelle di capra. Dalla descrizione che ti ha fatto Lord Zinair, sei certo che si tratti del Principe Karvas.

Compiaciuto per la tua scoperta, fai cenno ad Acraban di seguirti e ti affretti giú per il sentiero che conduce alla spiaggia. Quando sei a circa trenta metri dall'uomo, egli avverte la tua presenza. Si volta verso di te e, in un at-



(fig. 16) Un uomo è inginocchiato vicino a un mucchio di sassi.

timo, afferra la balestra carica posata al suo fianco e la punta verso il tuo petto.

Se decidi di sollevare le mani per segnalare all'uomo che non hai intenzioni cattive, vai al **253**.

Se decidi di tuffarti tra i massi che fiancheggiano il sentiero per cercare riparo, vai all'**85**.

283

Vi alzate all'alba e, dopo un'abbondante colazione, andate nelle stalle a prendere i cavalli. L'oste e sua moglie vi salutano, dopo di che vi mettete immediatamente in viaggio lungo la strada che attraversa la pianura ad est.

Il cielo del mattino è sereno e limpido, l'aria è piena di farfalle e risuona del dolce canto degli uccelli. Essendo entrati nel regno di Siyen, con dieci giorni di tempo prima del Giorno del Raccolto, sei certo che riuscirete a raggiungere Seroa in tempo per l'incoronazione di Karvas. Con tua sorpresa scopri che il principe è meno ottimista. Egli ti dice che vi state avvicinando alla provincia orientale di Cavalia, una regione che deve il proprio nome alla città capitale. Sia la provincia che la città sono governate da Sadanzo, il malvagio barone che sta cercando di usurpare il trono di Siyen. Karvas ti sollecita a non abbassare la guardia fino a quando non sarete al sicuro oltre i confini della provincia nemica.

È quasi mezzogiorno quando scorgete le torri e le guglie scintillanti di Cavalia all'orizzonte. La strada di pianura conduce direttamente alla porta fortificata, ma Karvas è ansioso di evitare la città e propone di seguire un

sentiero piú piccolo attraverso numerosi villaggi e insediamenti che sorgono attorno a Cavalia. Vi state avvicinando al primo di questi villaggi quando vedete un gruppo di trenta soldati a cavallo che avanzano verso di voi. I cavalieri indossano cotte di ferro e sulle loro tuniche bianche e sugli scudi scintillanti vedi un emblema a forma di testa d'aquila nera sormontata da una corona d'oro. Karvas si lascia sfuggire un'esclamazione soffocata quando li vede e ti fa cenno di tirare le redini. Fermi il tuo cavallo, ed egli ti spiega che i cavalieri che si stanno avvicinando portano la divisa dell'esercito del Barone Sadanzo. La testa d'aquila nera è appunto lo stemma di Sadanzo, ma è stata la vista della corona d'oro a sbalordire Karvas: il principe teme che Sadanzo si sia già fatto incoronare Re di Siyen.

Quando i soldati vi raggiungono, il capo della truppa - un Primo Cavaliere - fa cenno ai suoi di lasciare il sentiero e di circondarvi. Mentre gli uomini ubbidiscono al comando, l'ufficiale ferma il suo destriero accanto al tuo cavallo.

"Salute, cavalieri" dice con cortesia affettata. Solleva la visiera dell'elmo, e i suoi occhi scuri e sospettosi vi esaminano da capo a piedi.

"Siete uomini del Nord, vero? Quali affari vi conducono qui nella provincia di Cavalia?"

Se decidi di rispondere che siete viaggiatori di Sommerlund scesi nel Magnamund Meridionale per studiare le abitudini e i costumi dei suoi abitanti, vai al **140**.

Se preferisci rispondere che state andando a Seroa per la festa del Giorno del Raccolto, vai al **173**.

Se invece non vuoi rispondere al Primo Cavaliere, vai al **43**.

284

Dai a Karvas la cattiva notizia e, in silenzio, uscite dalla birreria imboccando una porta sul retro al di là della quale vi è un corridoio che attraversa la cucina e conduce nel cortile. Una volta fuori, vi affrettate verso le stalle per prendere i cavalli. Stai per entrare quando noti il corpo di un ragazzo riverso e parzialmente sepolto sotto un mucchio di fieno. Dal colore e dal taglio dei vestiti, riconosci il garzone delle stalle che si è preso cura dei cavalli al vostro arrivo. Sfoderi immediatamente l'Arma Ramas ed entri nelle stalle: una precauzione piú che giustificata, la tua, perché non appena oltrepassi la porta, tu e Karvas venite attaccati da sei banditi di Cavalia, nascosti in agguato nell'oscurità.

Banditi di Cavalia:

Combattività 40 Resistenza 36

Aggiungi 5 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento poiché il Principe Karvas è al tuo fianco.

Se vinci questo combattimento in quattro scontri o meno, vai al **215**.

Se ti ci vogliono cinque scontri (o piú), vai al **103**.

285

Il tuo salto oltre il tronco in fiamme ha creato un'apertura temporanea nel fuoco che Karvas riesce a sfruttare spronando il proprio cavallo e saltando esattamente

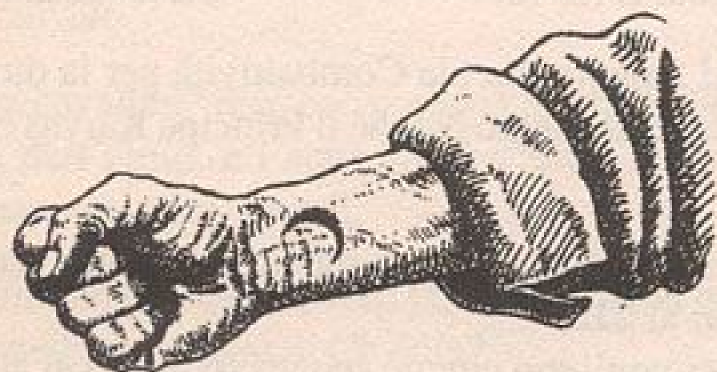
nello stesso punto. Ti congratuli per la sua abilità di cavallerizzo, poi, con un cenno della tua Arma Ramas, gli dici di seguirti e subito parti al galoppo sul sentiero che si inerpica tra le colline ai piedi dei Monti Dammerdon.

Vai al **251**.

286

Con un unico, fluido movimento estrai la freccia, prendi la mira e rilasci la corda dell'arco. Il dardo sfreccia veloce verso il lancere che sta caricando contro di te, ma manca il bersaglio per un soffio. Ciò nonostante il lancere non sopravvive al tuo attacco: l'uomo, infatti, perde l'equilibrio, lascia andare la lancia e rovina pesantemente a terra sul duro acciottolato.

Vai al **207**.



287

Il cavaliere si ferma e osserva una fila senza fine di tronchi tagliati; poi scuote il capo lentamente, leva lo sguardo al cielo sempre piú buio e impreca contro la luce che se ne sta andando. Da lontano uno dei suoi compagni lo chiama e gli fa cenno di tornare alla carovana. Anche se di malavoglia, l'uomo risponde, torna verso il cavallo e rimonta in sella. Lo osservi pazientemente mentre si allontana al galoppo, prima di uscire dal nascondiglio e chiamare il Principe Karvas.

Vai al **54**.

288

Mentre stai esaminando gli oggetti di valore che adornano le scansie dell'appartamento sontuoso, ti rendi conto all'improvviso che questa deve essere la sala personale del Barone Sadanzo. Karvas ispeziona gli ornamenti dorati e gli arazzi con occhio critico e ti informa che gran parte della ricchezza qui accumulata è stata rubata o sottratta dalle proprietà dei nemici del barone, oppure acquistata all'estero con i soldi delle tasse pagate dai cittadini di Cavalia. Tra i tesori di ogni tipo che vedi nella sala, solamente tre attirano la tua attenzione: un Corno da Caccia Dorato, un Boccale Ingioiellato e il Sigillo di Sadanzo.

Sono tutti e tre Oggetti Speciali. Se decidi di prenderne uno o piú, devi portarli nello Zaino. Ciascuno di questi oggetti occuperà uno spazio nel tuo Zaino, perciò devi rinunciare a un Oggetto dello Zaino se hai già con te il numero massimo concesso di Oggetti dello Zaino.

Quando sei sicuro di aver esaminato bene la sala, fai cenno a Karvas di seguirti. Sposti i tendaggi ed entri nella stanza adiacente.

Vai al **178**.

289

Mentre vi affrettate verso la fortezza abbandonata, vieni colpito al collo da un pezzo di granito grande come un pugno.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **195**.
Se va da 4 a 8, vai all'**8**.
Se è 9, vai al **147**.

290

Pochi attimi dopo che la *Starstrider* ha dato inizio alla discesa, vi è una forte esplosione. Dalla vedetta in cima all'albero maestro il marinaio di guardia grida qualcosa e indica freneticamente verso terra. Ti precipiti alla balaustra e guardi oltre la ringhiera, lo stomaco serrato per la paura di ciò che vedrai. Giú, nelle profondità senza fine dei crepacci e delle gole, scorgi lampi di energia biancoazzurra che si levano verso l'alto sempre piú luminosi e fragorosi. Uno di essi emana da un'apertura a media distanza e squarcia il cielo, lacerando un cumulo di nubi con una spettacolare esplosione di gas e fiamme. Gridi immediatamente ad Acraban di ordinare subito al timoniere la risalita, nel tentativo di evitare il nuovo e mortale pericolo; il giovane mago esita, poi si volta verso Kuo, ma, prima che egli abbia il tempo di impartire l'ordine, senti un assordante *crack!* proveniente da sotto la prua.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

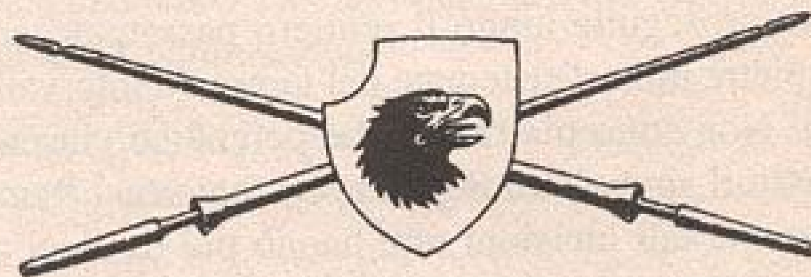
Se il numero che hai estratto va da 0 a 2, vai al **268**.
Se va da 3 a 7, vai al **149**.
Se è 8 o 9, vai al **341**.

291

Servendoti della tua Arte Superiore degli Elementi, smuovi la polvere attorno ai piedi del portatore piú vicino e la sollevi verso i suoi occhi. Istintivamente, l'uomo lascia andare la piattaforma e si porta le mani al viso per proteggersi gli occhi. Senza il suo sostegno, la piattaforma si inclina pericolosamente, l'idolo dalle sembianze di tigre si stacca dalla sua base di legno, cade a terra con un potente schianto, si rompe in due ed emana un cono turbinante di fiamme rosse che avvolge gli altri portatori. In un batter d'occhio, i tre uomini sono ridotti a un cumulo di cenere incandescente.

Grida di paura echeggiano lungo la strada mentre i soldati bakhasiani assistono terrorizzati alla morte dei loro compagni e alla distruzione dell'idolo malvagio. Prima che essi abbiano il tempo di riaversi e riprendere l'inseguimento, tu e Karvas attraversate di corsa la strada e vi infilate nella viuzza buia.

Vai al **180**.



292

Il cielo del mattino è pieno di nuvole cupe, e i picchi di granito che vi circondano sembrano ostili e implacabili, ma, per fortuna, la pioggia ha smesso di cadere e siete cosí in grado di percorrere l'antico sentiero di montagna

senza difficoltà. È quasi mezzogiorno quando scorgi le terre desolate che si trovano a est, al di là della catena di Dammerdon. Quelle sono le Terre Tetre di Naaros, e il tuo cuore si riempie di timore quando ti torna alla mente ciò che hai imparato al Monastero Ramas durante il tuo addestramento.

Questa vasta distesa di polvere e cenere era un tempo il centro del potere del piú grande e malvagio essere che abbia mai governato il Magnamund: Agarash il Dannato. Al centro di quelle terre un tempo c'era la sua potente città-fortezza di Naaros: ora tutto ciò che rimane è una gola di lava fredda e di roccia fusa di dimensioni titaniche. Dieci millenni or sono, gli dei Ishir e Ramas inviarono i Maghi Antichi a sfidare il potere di Agarash, ed essi sferrarono un assalto coraggioso contro Naaros e i suoi malvagi abitanti, gli Agarashi, le Creature delle Tenebre. Tale attacco diede inizio ad una guerra che durò mille anni e culminò nella distruzione di Agarash e del suo impero maledetto. Un tempo vi erano molte città e fortezze nelle Terre Tetre; ora non vi è piú nulla.

Mentre proseguite lungo il sentiero passate accanto a varie pietre miliari sistemate nel terreno a intervalli regolari. Non sono pietre antiche perché su ciascuna è impresso il simbolo di Sejanoz, e i tuoi sensi Ramas ti dicono che tali incisioni non hanno piú di dieci anni. Karvas sospetta che Sejanoz le abbia fatte sistemare qui in segno di omaggio alla memoria di Agarash. In tutto il Magnamund Meridionale corre la voce che lo spirito di Agarash viva ancora, imprigionato nelle rovine laviche della città-fortezza di Naaros.

Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai al **348**.

Se non possiedi questa Arte Superiore o non hai raggiunto questo rango dell'addestramento Ramas, vai al **238**.

293

Quando il principe si riprende, riesce a malapena a credere ai propri occhi: i freddi contorni spartani della cappella si sono trasformati nella ricca e calda opulenza della sala personale di Lodamos; il temibile fantasma del Paladino Ranald è scomparso, ma i suoi occhi stanno assistendo ad una scena che gli è altrettanto difficile capire: tu che parli amichevolmente con il Barone Lodamos davanti a un piatto di fagiano arrosto e patate dolci! Quando vede che il principe ha ripreso conoscenza, il barone gli si avvicina e si inginocchia accanto al divano. Spiega ciò che è accaduto da quando egli ha perso i sensi e lo prega di perdonarlo per quanto è successo. Per porre rimedio alla sua condotta, il barone giura che farà qualsiasi cosa sia in suo potere per aiutare sia te che Karvas a raggiungere Seroa in tempo per il giorno dell'incoronazione.

Se possiedi la Pergamena di Sadanzo, vai al **126**.
Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **317**.

294

La superficie liscia della torre non è un problema per te, grazie alla tua agilità: ti arrampichi come un ragno e raggiungi senza problemi la finestra al secondo piano. Ti sollevi sopra il davanzale, entri e ti ritrovi su una scala a chiocciola di pietra che sale in cima alla torre. Da qui



(fig. 17) Il Principe Karvas esce illeso dalla stiva.

si gode una magnifica vista sulla città. Grazie alla tua capacità di vedere al buio, riesci a localizzare le stalle a meno di un miglio a nord della torre. Registri mentalmente la loro posizione e poi ti affretti a scendere le scale e a ritornare al magazzino in rovina.

Il Principe Karvas è felicissimo quando gli dici che vi sono delle stalle nella città, e vuole andarci subito. Stai per seguirlo fuori dal magazzino quando, all'improvviso, la campana della torre comincia a suonare un'altra volta. Qualche attimo dopo, le porte del tempio si spalancano e una processione di figure nere si riversa lentamente in strada. D'istinto, afferri il braccio di Karvas e lo tiri dentro al magazzino. Mentre le figure scure passano vicino al vostro nascondiglio, sbirci oltre la porta del magazzino in rovina e le osservi. Una strana sensazione di disagio ti assale, facendoti correre un brivido gelido lungo la schiena, e immediatamente capisci che le cose non sono affatto quelle che sembrano. Aguzzi la vista, osservi piú attentamente e trattieni a stento un'esclamazione di orrore.

Vai al **100**.

295 *(fig. 17)*

Ti alzi in piedi a fatica e cerchi di mettere a fuoco la scena che ti circonda. Attraverso una coltre di fumo ti giungono i lamenti dei membri feriti dell'equipaggio e lo scoppiettio delle scariche elettriche. Del vapore si leva dalle falle del ponte di prua, mentre un incendio è divampato alla base dell'albero maestro. Il Principe Karvas emerge indenne dalla stiva delle funi e subito ti aiuta a spegnere il fuoco. Poi porge i primi soccorsi al-

l'uomo piú vicino, medicandogli il ginocchio rotto. Acraban emerge barcollante dal fumo, la tunica stracciata e il viso coperto dal sangue che gli sgorga da un taglio sopra l'orecchio destro. Fai ricorso alle tue facoltà curative Ramas per medicargli le ferite, e poi, insieme, aiutate i feriti ad abbandonare la navicella distrutta. Acraban ordina a Gora, il suo secondo, di verificare lo stato dell'equipaggio; l'uomo ritorna poco dopo dicendo che dei dieci giovani accoliti che formavano la ciurma, tre risultano dispersi, altri tre sono feriti e uno è morto. I rimanenti tre, incluso lo stesso Gora, hanno subito solo ferite leggere.

Servendoti delle tue facoltà curative Ramas, allievi il dolore degli uomini feriti piú gravemente prima di aiutare Karvas e Gora a seppellire l'uomo morto, Kuo, il timoniere. L'area circostante è coperta da una fitta foresta e, con la notte che sta per scendere e il cielo denso di nuvole, è quasi impossibile capire dove vi trovate. Acraban propone di contattare Lord Zinair con la pietra magica per comunicargli la notizia del disastro, ma scopre ben presto che essa è andata perduta nell'atterraggio di fortuna.

Mentre l'oscurità della notte avvolge il relitto fumante della *Starstrider*, ti risulta sempre piú difficile sopprimere un senso di disperazione, uno stato d'animo condiviso dagli altri sopravvissuti. Poche parole vengono scambiate mentre tutti assieme costruite un riparo di fortuna per i feriti accanto alla chiglia. Quando il riparo è finito, cercate tutti un posto dove stendervi per cercare di recuperare le forze dopo questa prova terribile.

Prima di cercare di dormire, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **331**.

296

Nella confusione che segue, Sadanzo fugge assieme al suo seguito di cavalieri dalla piattaforma. Il Maresciallo Phedros si precipita in avanti per esaminare i pezzi della gemma di Sadanzo e immediatamente capisce che sono i resti di un manufatto malvagio creato da Naar, il Re delle Tenebre.

Phedros si volta verso la folla esterrefatta e denuncia Sadanzo come discepolo di Naar, un crimine che a Siyen è punibile con la pena di morte. Il Maresciallo ordina alla Guardia Reale di inseguire e arrestare Sadanzo immediatamente. "Trovatelo e portatelo nelle prigioni di palazzo" comanda. A quelle parole, gran parte della folla ammutolita esplode in grida di approvazione, mentre alcuni sostenitori di Sadanzo, che tentano codardamente di squagliarsela dalla piazza, vengono immediatamente bloccati. Phedros ordina poi che le porte della città vengano chiuse e comanda alla Guardia Reale e alla Cavalleria di dare la caccia ai cavalieri predoni in ogni quartiere di Seroa. Mentre i soldati si affrettano ad ubbidire, Phedros si volta verso il Principe Karvas e lo stringe in un abbraccio.

"Benvenuto a casa, ragazzo mio" egli dice, la voce rotta dall'emozione, "benvenuto a casa... Re Karvas".

Vai al **270**.

297

Il tuo colpo sbalza di sella il cavaliere e lo manda a sbattere contro gli alberi che costeggiano il sentiero. I suoi compagni imprecano violentemente, levano spade e mazze e cominciano ad avanzare in fila indiana, pronti a finirti. Ma tu non sei disposto a stare al loro gioco: giri velocemente il cavallo e torni indietro sul sentiero verso Karvas. In lontananza vedi che l'albero ora è completamente avvolto dalle fiamme. Mentre ti avvicini al principe, gli gridi di seguirti e sproni il cavallo al galoppo verso il tronco che brucia.

Vai al **92**.



298

Mentre osservi i fanji che migrano, il tuo sesto senso ti avverte che c'è qualcosa che non va. Gli animali in testa al branco cambiano continuamente direzione, mentre il resto del branco segue ciecamente. Le bestie si trovano a un miglio dalla pista quando, all'improvviso, le vedi cambiare direzione e avanzare veloci verso di voi.

Fai freneticamente cenno col braccio a Karvas di seguirti, e con il cuore che batte all'impazzata giri il cavallo e galoppi tra l'erba alta che delimita la pista. Mentre avanzi a poche centinaia di metri dal branco, vedi soltanto due luoghi che potrebbero offrirvi rifugio: il Fiume Ioma e una piccola collinetta coperta d'alberi.

Se decidi di andare verso il fiume, vai al **114**.
Se preferisci la collinetta, vai al **249**.

299

"Ben trovati, signori" vi saluta il mago dai capelli rossi, mentre aspetta che tu e Lord Zinair sbarcate dall'*Azaktana*. Raccogli il tuo equipaggiamento e poi scendi a terra, dove il mago vi accoglie con un sorriso e una ferma stretta di mano. "Sono Acraban, della Confraternita della Stella di Cristallo. Non mi aspettavo di vedervi cosí presto. Sono arrivato questa mattina a bordo della *Starstrider*" egli dice.

Poi il giovane si scusa e volge lo sguardo verso la navicella volante; solleva la mano destra, e, all'improvviso, un fascio di luce luminosa avvolge il suo palmo aperto. Dal ponte di poppa della navicella sospesa nel vuoto, vedi una luce lampeggiare un paio di volte: la ciurma della *Starstrider* ha ricevuto il segnale di Acraban e sa che siete arrivati.

"Venite, signori, torniamo a bordo della *Starstrider*. Abbiamo molto di cui parlare, e ogni minuto è prezioso".

Vai al **90**.

300 *(fig. 18)*

Il sergente ordina ai suoi uomini di sciogliervi dalle catene e poi vi guida a passo di marcia lungo i corridoi e i



(fig. 18) La nebbia assume le sembianze di un guerriero.

passaggi del livello piú basso della cittadella, fino ad una piccola cappella dedicata alla dea Ishir. Tu e Karvas veniti spinti dentro la cappella, e il pesante portale di ferro viene chiuso alle vostre spalle. La luce della luna filtra attraverso i vetri istoriati che chiudono alcune alcove a forma di stella sistemate vicino al soffitto a volta. La luce lunare getta un pallido arcobaleno di colore su una tomba di marmo che occupa il centro della cappella. Il pesante coperchio raffigura le sembianze di un cavaliere disteso, con le mani incrociate sul petto e strette attorno all'elsa di uno spadone.

Karvas sta per battere il pugno sulla porta chiusa a chiave per chiedere di poter parlare a Dunwayne, ma tu gli fermi la mano. Le tue facoltà Ramastan della Divinazione ti dicono che tu e Karvas non siete soli nella cappella: percepisci una forte presenza psichica concentrata sulla tomba. Un improvviso soffio di vento attraversa la cappella, e ti accorgi che la temperatura dell'aria scende quasi sotto zero. Del ghiaccio si cristallizza sul fianco della tomba, e una nube spettrale di vapore fuoriesce dalle crepe della pietra. La nebbia traslucida volteggia, si condensa e, a poco a poco, assume le sembianze di un cavaliere in armatura che stringe tra le mani l'elsa di una spada: è il fantasma del guerriero i cui resti sono qui sepolti. È un paladino, e il suo spirito si è levato per verificare i vostri veri propositi. Il guerriero fantasma solleva l'enorme spada, ed ecco che alcuni raggi di misteriosa luce blu si sprigionano dalle fessure della visiera dell'elmo spettrale. La luce illumina te e Karvas, e tu senti un impulso di energia psichica che ti assale la mente. Il principe si lascia sfuggire un grido di dolore e un attimo dopo crolla a terra privo di

sensi, mentre le ondate di energia aumentano di intensità.

Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, vai al **218**.

Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **196**.

301

L'orrenda bestia bavosa avanza piú rapidamente quando il freddo vento della notte porta alle sue narici l'odore dei cavalli. Estrai la tua arma e ti muovi verso l'imboccatura della piccola gola per bloccare il passo alla belva. Ora devi combattere.

Bavazanur (agarashi alato):
Combattività 38 Resistenza 35

L'essere è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio Ramas). Aggiungi 5 alla tua Combattività per questo combattimento, perché il Principe Karvas lotta al tuo fianco.

Se vinci il combattimento, vai al **129**.

302

La *Starstrider* si trova a tre miglia di distanza dalle fessure, ma è sempre piú ingovernabile: sta perdendo quota, e il ponte comincia ad inclinarsi pericolosamente verso destra. Ben presto diventerà impossibile tenerla diritta. Acraban emerge da sottocoperta e avanza con difficoltà sul ponte verso di te per aiutarti con il timone. Il giovane mago è pallido ed esausto e ha i capelli rossi coperti di polvere e sudore, e tu capisci che i suoi sforzi per riparare la navicella hanno prosciugato le sue energie magiche.

"Abbiamo perso uno stabilizzatore, mentre l'altro è gravemente danneggiato" dice Acraban con voce preoccupata. "Ho fatto tutto ciò che era in mio potere per ripararlo, ma potrebbe rompersi definitivamente da un momento all'altro. E senza stabilizzatore è impossibile viaggiare".

Acraban ordina all'equipaggio di prepararsi per un atterraggio di fortuna. Alcuni giovani si legano alle sovrastrutture della nave, altri rimangono in piedi e affidano il proprio destino alla bontà della dea Ishir. Il Principe Karvas ha trovato rifugio in una stiva sul ponte principale, dove vengono tenute le funi della nave. Egli solleva la botola e ti dice di raggiungerlo, poiché dentro c'è spazio a sufficienza per due persone.

Se decidi di entrare nella stiva dove si trova Karvas, vai al **79**.

Se preferisci rimanere con Acraban al timone della nave, vai al **199**.

303

Nei due giorni successivi cavalcate in direzione nordest, attraversando una distesa di ondulate praterie. Avanzate senza difficoltà, favoriti anche dal bel tempo. A mezzogiorno del terzo giorno di viaggio avete coperto piú di duecento miglia e siete entrambi di buon umore. La prateria lascia posto ad alte colline circondate da catene montuose. Qui vi imbattete in un altro sentiero

che si allontana dalla prateria e si inoltra tra le colline in direzione di un alto passo. Non vi sono pietre miliari su questa strada, ma Karvas conosce bene la regione e ti dice che il sentiero conduce ad un avamposto che si chiama Battle Pass. Vi trovate ora nella terra di Lunarlia, un regno che da secoli è nemico di Siyen, patria del Principe Karvas. Molte guerre sono state combattute tra i due regni, e proprio questa regione è stata luogo di innumerevoli battaglie. Ma Karvas dice che, una volta incoronato re, cercherà di porre fine a questa situazione: egli desidera la pace con il regno di Lunarlia.

Il caldo sole di mezzogiorno picchia sulla città fortificata di Battle Pass, mentre vi avvicinate alla porta occidentale. Karvas è contento di indossare gli abiti di viaggiatore sommerliano, poiché gli abitanti di questa città di frontiera sono notoriamente ostili ai siyenesi. Con tua grande sorpresa, le sentinelle vi prestano poca attenzione, gettando a te e a Karvas soltanto un'occhiata distratta. Chiedi a Karvas come mai, ed egli ti spiega che ai viaggiatori che arrivano da ovest, da Lunarlia, viene permesso di entrare liberamente, mentre quelli provenienti da est, cioè dal confine con Siyen, vengono fermati con maggior frequenza.

Al di là della porta occidentale un ampio viale si apre sulla piazza principale, ai lati della quale si affacciano un negozio, una caserma e una taverna. Sia tu che Karvas siete molto assetati dopo il lungo viaggio attraverso le colline polverose sotto il sole cocente, e non vedete l'ora di bere qualcosa di fresco.

Se decidi di andare alla taverna, vai al **266**.
Se preferisci recarti al negozio, vai al **120**.

Al di là dell'arcata vi è una viuzza che corre a fianco del fiume. Vi affrettate lungo il vicolo buio e arrivate ad una rampa di scale che conduce ad una zona di carico e scarico merci piena zeppa di soldati e carri. Tenendovi bassi e spostandovi da un carro all'altro, tu e Karvas riuscite ad avanzare senza essere visti.

Ben presto arrivate a un ponte di pietra che attraversa il Fiume Tehda. Lo percorrete in fretta e poi imboccate un ampio viale che conduce al quartiere est della città, fiancheggiato su entrambi i lati da tetri edifici a due piani, silenziosi dietro le porte e le finestre chiuse. Alla fine del viale per poco non vi scontrate con una pattuglia di dieci sentinelle in marcia verso il fiume; siete quindi costretti a cercare rifugio in un cortile pieno di legname per evitare di essere visti. Gli uomini, che vestono tuniche nere a pieghe e ampi pantaloni di seta, sono armati di scimitarre e di asce leggere. Hanno tutti gli occhi a mandorla e lucidi capelli neri che portano raccolti in un codino alla base della nuca. Il loro capo, un sergente robusto dal collo taurino, sfoggia l'emblema di Sejanoz su una fascia scarlatta che porta al braccio. Aspettate con pazienza che la pattuglia raggiunga il ponte ma, proprio nell'attimo in cui ciò accade, ecco che un'altra pattuglia sbuca dal lato opposto e scende lungo il viale. Il quartiere orientale di Bakhasa è un luogo affollato persino a quest'ora tarda e, piuttosto che rischiare di venire catturati, decidete di rimanere nascosti tra i legni, dove proverete a dormire per qualche ora prima del sorgere del sole.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto,

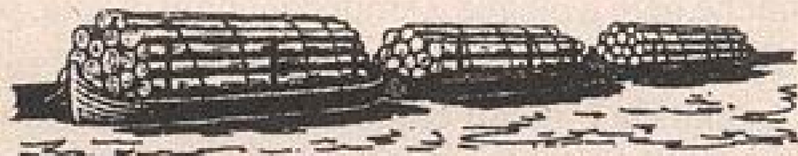
devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.

305

Pronunci le parole dell'incantesimo dei Regni Antichi - *Pugno Invisibile* - e punti il braccio destro contro il lancere che sta caricando contro di te. Un'ondata di energia magica erompe dal tuo braccio e colpisce il soldato in pieno petto. Con un grido soffocato, l'uomo lascia andare la lancia e cade all'indietro, piombando pesantemente a terra sul duro acciottolato.

Vai al **207**.



306

Nell'attimo in cui la porta della cella si chiude alle vostre spalle, ti servi dell'Arte Ramastan della Difesa per allentare le corde che ti serrano i polsi, poi ti liberi e sleghi subito il principe Karvas. L'aria di questa buia prigione è umida e soffocante. La poca ventilazione esistente proviene da una stretta fessura sulla porta di ferro della cella. La tua Arte avanzata della Guerra ti dice che la tua Arma Ramas è vicina e, quando chiudi gli occhi e ti concentri, la vedi giacere in una cella vuota situata direttamente di fronte a quella in cui vi trovate voi.

Prometti a Karvas che questa ignobile cella non lo terrà prigioniero a lungo e poi ti metti subito ad esaminare il pavimento e le pareti, nella speranza di trovare una via d'uscita. Purtroppo scopri ben presto che tu e Karvas siete stati rinchiusi nella cella piú sicura di tutte le segrete della cittadella: oltre alle pareti viscide non vi è altro che terra solida. Soltanto la porta della cella offre una minima speranza: non ha maniglia, né cardini, né una serratura visibile dall'interno. La porta, infatti, non è assicurata da una chiave bensí da un chiusura a combinazione numerica, simile a quella di una cassaforte, e si apre grazie a un meccanismo raggiungibile soltanto dall'esterno. Appoggiando l'orecchio sulla superficie di ferro, ti servi della tua Arte Ramastan della Difesa per far muovere il congegno. Dopo qualche minuto senti dei lievi scatti.

Scopri che la chiusura ha tre meccanismi e, per aprire la porta, ciascun meccanismo deve essere posizionato sul numero corretto. Servendoti del tuo sesto senso, capisci che il primo numero è uguale al numero di cavalli che avete preso dalle stalle di Tehda. Il secondo è uguale al numero di pietre magiche che Lord Zinair ha dato al Mago Acraban. Il terzo è uguale al numero di Arti Superiori addizionali che si acquisiscono quando si raggiunge il rango di Grande Maestro Superiore Ramas.

Se pensi di aver capito quali sono le tre cifre in questione, vai al paragrafo indicato dal numero che hai dato come risposta.

Se non sei in grado di dare la soluzione corretta, vai al **275**.

307

Mentre d'un balzo oltrepassi il portale, un proiettile passa a pochi millimetri dalla tua testa, schiantandosi contro il muro di pietra di un vicolo che corre parallelo a un lato del magazzino. Con i soldati bakhasiani alle calcagna, fai cenno al principe di seguirti lungo un vicolo buio in direzione di una strada adiacente, illuminata dalla luce di alcune torce.

Vai all'**88**.

308

Quando raggiungi la piazza, il Mago Acraban e Lord Zinair sono già a bordo della *Starstrider* e ti stanno aspettando. Il mago ordina che la gabbia d'imbarco venga abbassata, e un attimo dopo vieni issato a bordo della navicella volante. I tuoi compagni ascoltano ansiosamente il resoconto della tua ricerca, poiché la loro è stata piuttosto infruttuosa. Tu riferisci quello che sei venuto a sapere, ovvero che il Principe Karvas non è piú a Mydnight, ma che vive assieme alla moglie da qualche parte sulla costa settentrionale. Lord Zinair ha scoperto che il nome della donna è Amarelda, mentre Acraban è riuscito a sapere che l'ultima visita dei due in città risale a piú di un anno fa.

"Ben fatto, Grande Maestro" dice Lord Zinair. "Gli abitanti di questa città sono gente chiusa e riservata, ma tu sei riuscito a raccogliere informazioni preziose che ci aiuteranno a trovare il nostro solitario principe". Poi, rivolto ad Acraban, Zinair dice: "Propongo di partire verso nord alle prime luci dell'alba e cominciare cosí la nostra ricerca battendo la costa settentrionale. A mio avviso sarà piú facile trovarli se controlliamo la costa dal cielo anziché da terra".

Acraban annuisce senza indugio, poi ordina all'equipaggio di prepararsi a salpare verso nord alle prime luci dell'alba.

Vai al **187**.

309

Reciti silenziosamente le parole dell'incantesimo della Confraternita - *Controllo Mentale* - e concentri il suo potere sui due bellimbusti di Cavalia. Malgrado la loro pompa e il fare altezzoso, i due hanno entrambi volontà molto deboli e ubbidiscono immediatamente al tuo comando mentale. Chiedi loro di consegnare i biglietti a te e al Principe Karvas, ed essi non oppongono alcuna resistenza. (Annota sul tuo Registro di Guerra il Biglietto come Oggetto Speciale che porti nella tasca dei pantaloni. Non devi rinunciare a nessun altro oggetto in favore del biglietto se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso.)

Avendo ottenuto ciò che volevi, ordini mentalmente ai due uomini di dimenticare di avervi visto. Mentre i due riprendono la loro conversazione, tu e il principe vi allontanate dalla folla.

Vai al **2**.

310 *(fig. 19)*

Raggiungete le rovine della fortezza e, dopo essere scesi di sella, conducete i cavalli oltre il cancello in rovina.



(fig. 19) In una nicchia vedi la statua del dio Ramas.

All'interno delle mura semidistrutte vi è una torre di struttura cilindrica. La parte superiore è completamente crollata, e attorno alla base vi sono grossi pezzi di muro e tanta polvere. Dove una volta vi era un portale di bronzo ora non c'è che un foro annerito dalla cenere che immette in una sala. Tu e Karvas vi affrettate verso l'entrata per ripararvi dalla pioggia torrenziale.

Le sculture e le decorazioni sulle pareti e sul soffitto ti dicono che un tempo questa torre era abitata dai Maghi Antichi. Tu e Karvas, affascinati dai bassorilievi delle pareti, decidete di separarvi per esplorare ulteriormente la sala. In una nicchia sulla parete nord scopri una statua dedicata al dio Ramas. Ciuffetti di Erba Vigorilla selvatica crescono attorno alla sua base: ve n'è abbastanza per tre pozioni (ciascuna pozione è un Oggetto dello Zaino e restituisce 4 punti di Resistenza se ingerita dopo un combattimento).

Stai esaminando la statua piú da vicino quando, all'improvviso, senti il grido di allarme di Karvas.

Vai al **177**.

311

Vi avvicinate alla porta orientale seguendo un canale per lo scorrimento dell'acqua che corre parallelo alla strada. Il pesante portale di ferro è aperto, ma il passaggio al di là di esso è bloccato da quattro soldati che indossano armature splendenti di scaglie d'acciaio laccato e pelle dura. I soldati sono armati con mazze e lance, e sui loro scudi vedi la testa di una creatura simile a una tigre, con feroci zanne sporgenti: l'emblema dell'Autarca Sejanoz, il governatore di Bhanar.

Due soldati sono in piedi, immobili, al centro della strada, le lance incrociate a sbarrare il cammino; i loro compagni sono seduti sulle panche di pietra di due rientranze che si trovano ai lati di ciascun portale. Una approssimativa linea bianca sembra essere stata tracciata sul selciato per tutta la lunghezza della porta d'accesso, ma quando aguzzi la vista vedi che si tratta soltanto di escrementi di uccelli. Sopra l'arcata del portale vedi una lunga fila di corvi appollaiati l'uno accanto all'altro: gli uccelli sono quasi invisibili sullo sfondo di pietra nera del parapetto.

Dopo aver osservato le sentinelle per qualche minuto, capisci subito che sono tutte e quattro all'erta e guardinghe: sarebbe difficile entrare senza che esse vi vedano. Per farcela, devi assolutamente creare un diversivo che le distragga.

Se possiedi l'Arte Superiore degli Elementi, vai al **182**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore o preferisci non usarla, vai al **206**.



312

Una freccia, scoccata da un soldato sul ponte levatoio, ti ferisce in profondità alla spalla: perdi 3 punti di Resistenza.

Se sei sopravvissuto alla ferita, prosegui andando al **342**.

313

L'arciere prende la mira contro Karvas e fa partire la freccia. Il dardo sibila in aria, ma la sua traiettoria si inarca troppo in alto per colpire il principe: lo guardi oltrepassare il bersaglio e lanci un'esclamazione soffocata quando capisci che sta sfrecciando dritto verso il tuo petto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 4, vai al **255**.
Se va da 5 a 9, vai al **33**.

314

Fai ricorso alle tue arti psichiche Ramas per bloccare l'insidioso effetto che la gemma di Sadanzo ha sulle menti dei nobili siyenesi. Il tentativo richiede uno sforzo enorme che prosciuga le tue forze psichiche e mentali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è dispari (1, 3, 5, 7, 9), perdi 4 punti di Resistenza. Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8) perdi 7 punti di Resistenza. Se possiedi l'Arte Superiore dello Scudo Ramas, puoi ridurre la perdita di Resistenza di 2 punti.

Creando questo blocco psichico, riesci a deviare l'energia della gemma, rivolgendola verso la sua stessa fonte d'origine con conseguenze drammatiche. Sadanzo grida per la paura, mentre la pietra esplode e gli si disintegra tra le dita.

Vai al **250**.

315

Ti stai muovendo lungo il sentiero quando, all'improvviso, le tue Arti Ramastan dell'Interpretazione ti avvertono della presenza di un pericolo. Ti fermi immediatamente e percorri con lo sguardo il bosco circostante, temendo un'imboscata. Un attimo dopo capisci di cosa si tratta: una fossa nascosta interrompe il sentiero qualche metro piú avanti. La fossa è coperta da rami di pino e resa praticamente invisibile da uno strato sottile di terriccio e pietre che ne mimetizzano perfettamente l'imboccatura con il terreno circostante. Avverti Acraban della posizione della trappola e gli fai cenno di lasciare il sentiero per aggirare la fossa nascosta. Egli ti ubbidisce, ma ecco che un attimo dopo percepisci la presenza di una seconda trappola celata nel sottobosco. Gridi ad Acraban di fermarsi proprio nell'attimo in cui egli sta per calpestarla.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero che hai estratto va da 0 a 3, vai al **57**.
Se va da 4 a 9, vai al **134**.

316

Nascondi il corpo della sentinella tra l'erba alta alla base del muro perimetrale, poi attraversi di corsa il campo di addestramento e raggiungi un cortile che si trova nei pressi dell'entrata principale, racchiuso tra maneggi, magazzini per le bardatura dei cavalli e altri campi di addestramento. Qui vedi soltanto due sentinelle, dal momento che le altre hanno raggiunto le pattuglie in città. Entrambi i soldati sono addormentati perciò non hai difficoltà a passare loro accanto in punta di piedi e a entrare nelle stalle dove si trovano i cavalli.

Ti metti a cercare e ben presto trovi due stalloni neri bhanariani di eccellente aspetto e qualità: proprio ciò di cui tu e Karvas avete bisogno. Gli intelligenti animali rispondono immediatamente alla tua Arte Ramastan del Controllo Animale e rimangono calmi mentre ti affretti ad assicurare le selle e le redini. Li stai conducendo fuori quando decidi di fermarti un attimo a prendere la spada di una delle due sentinelle addormentate. Il Principe Karvas è disarmato e sei certo che gli farà piacere avere una lama su cui poter contare.

Conduci i cavalli oltre il cortile, ti avvicini all'entrata principale delle stalle, monti in groppa ad uno dei due stalloni e assicuri le redini dell'altro alle tue staffe. Poi spalanchi con un calcio il portale e fai partire i cavalli al galoppo.

Le sentinelle all'esterno sono prese completamente di sorpresa. Mentre stanno ancora cercando di sfoderare le spade, tu attraversi la piazza al galoppo e fai cenno a Karvas, che sta aspettando pazientemente il tuo segnale. Il principe sbuca da dietro il carro, corre verso il cavallo libero e sta per balzare in sella quando un ordine gridato poco lontano ti mette all'erta: una pattuglia di soldati è giunta nella piazza, e l'ufficiale in comando sta ordinando al sergente di lanciare le frecce del suo arco contro di voi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas, vai al **172**.
Se non possiedi quest'Arte Superiore, vai al **313**.

317

Il Barone Lodamos vi chiede di accompagnarlo nella sala principale della cittadella.

"Se volete raggiungere Seroa in tempo per mandare all'aria i piani di Sadanzo, bisogna agire in fretta. La cerimonia di successione si terrà tra una settimana, e voi avete ancora molta strada da fare. Il tempo vi è nemico, signori, ma io farò tutto ciò che posso per aiutarvi in questa missione vitale".

Vai al **70**.

318

"Per piacere, perdonateci, signore" dici, "il mio compagno ed io siamo dei semplici viaggiatori, non siamo spie. Vi prego, non volevamo insultarvi con il nostro silenzio. Non conosciamo bene i vostri costumi. Nella nostra terra non è permesso a uomini di rango inferiore parlare a un Cavaliere a meno che non sia lui a dare il permesso. Vi prego, gentile signore, lasciateci andare".

Il Cavaliere ti fissa freddamente negli occhi. Quando vede che da te non otterrà alcuna reazione, si volta e guarda Karvas con lo stesso sguardo gelido. Non sa nulla di Sommerlund e dei suoi usi, ma sa che gli abiti che indossate danno credito alla tua storia. Ciò nonostante l'uomo non sembra del tutto convinto. I vostri cavalli sono stalloni bhanariani, riconoscibili dalle guarnizioni che decorano le redini e la sella.

Il tuo sesto senso Ramas ti avverte che il Cavaliere è un giovane ambizioso che desidera ardentemente fare strada nell'esercito: ha in mente di arrestare te e Karvas accusandovi di essere delle spie. Devi agire in fretta se vuoi evitare il peggio.

Se decidi di offrire al Cavaliere dei soldi nella speranza che vi faccia proseguire per la vostra strada, vai al **161**.

Se preferisci non tentare di corromperlo, vai al **95**.

319

Ti trovi a meno di dieci metri dal tronco quando, all'improvviso, il tuo cavallo rifiuta il salto, abbassa la testa e scarta di lato, facendoti cadere di sella proprio contro il pino in fiamme. La forza dell'impatto ti spezza il collo e, in un istante terrificante, vieni inghiottito da un buio assoluto.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

320

Attraversate la strada e avvicinate i due uomini, che stanno lentamente avviandosi verso la banchina. "Buona sera, signori" dice Karvas, questa volta con una nota di chiara minaccia nella voce. "Ci incontriamo di nuovo. Il mio amico ed io vogliamo ancora comperare i vostri biglietti per il battello che va a Seroa. Per piacere, consegnateceli senza troppe storie". E il principe sfila la spada dal fodero di qualche centimetro per dare maggior enfasi alle proprie parole.

In condizioni normali, questi due bellimbusti impallidirebbero fino a svenire alle vostre minacce, ma la serata

trascorsa a bere nella taverna li ha riempiti di un coraggio artificiale. L'uomo piú alto fissa Karvas con sguardo di sfida e comincia a gridare con voce stridula: "Ladri! Furfanti! Tagliagole!"

Karvas reagisce d'istinto e gli sferra un pugno sulla mascella, facendolo cadere a terra privo di sensi. Il suo rubicondo compagno rimane paralizzato per la paura, e, prima che egli possa dare l'allarme, tu lo stendi a terra con un secco colpo alla nuca.

Trascinate i due corpi in un vicolo laterale e frugate nelle tasche in cerca dei biglietti. Karvas li trova nella tasca della giacca dell'uomo piú robusto e te ne dà uno. (Annota sul tuo Registro di Guerra il Biglietto come Oggetto Speciale che porti nella tasca dei pantaloni. Non devi rinunciare a nessun altro oggetto in favore del biglietto se hai già con te il numero massimo di Oggetti Speciali concesso.)

Dopo aver ottenuto quello di cui avevate bisogno per raggiungere Seroa in battello, lasciate il vicolo e vi affrettate verso la banchina.

Vai al **2**.

321

Dopo aver assegnato a ciascuno la propria destinazione nella ricerca del Principe Karvas, seguite Acraban fino al ponte di poppa ed entrate nell'ascensore di ferro collegato alla navicella. Venite rapidamente calati nella piazza del mercato sottostante, dove inaspettatamente trovate una folla vociante di monelli dai visi sporchi, riuniti ad ammirare la *Starstrider* sospesa sopra le loro teste nel cielo privo di nuvole. Acraban fa cadere una manciata di monetine sul selciato della piazza, e immediatamente i ragazzini si disperdono per raccoglierle. In questo modo Zinair riesce ad aprire la porta della gabbia di ferro per farvi uscire. Decidete di ritrovarvi in questo stesso punto non piú tardi del tramonto e poi vi dividete per dirigervi ciascuno verso la propria destinazione.

A differenza dei monelli di strada, la popolazione adulta di Mydnight sembra tutt'altro che affascinata dalla vista imponente della *Starstrider* sospesa sopra la città. Pochi lo degnano di una seconda occhiata. Questa apparente mancanza di interesse non ti sorprende affatto: da secoli il porto è luogo di rifugio per esuli di nazioni diverse del Magnamund che, per ragioni disparate, hanno deciso di abbandonare la propria terra natia. Essi costituiscono quindi, per loro natura, una comunità chiusa e riservata, e qualsiasi interesse un estraneo dimostri nei loro confronti viene considerato con sospetto. Ripercorri la strada che ieri ti ha condotto alla piazza e ben presto ti ritrovi nel porto. L'*Azaktana* è ancora ormeggiata alla banchina, e, mentre cammini lungo le mura del porto, saluti l'equipaggio con un gesto della mano; poi imbocchi un viale che conduce alla Sala di Judicars.

Vista la qualità architettonica piuttosto modesta della città, questa sala sembra quasi opulenta in confronto alle capanne che la circondano. Passi sotto la facciata di marmo crepato e attraversi un'arcata di pietra che conduce in un interno cupo, illuminato debolmente dalla luce di alcune torce. Qui vedi un centinaio di donne e

uomini disposti in due file, in paziente attesa. Una delle due file termina davanti ad uno sportello aperto, dove un impiegato è intento a scambiare monete d'oro e d'argento per Torq di lino, la moneta di tela usata a Sheasu. L'altra fila termina di fronte a un tavolo di marmo, dove un uomo che indossa la divisa di Sovrintendente ascolta con annoiata indifferenza un cittadino che sta denunciando il furto di una capra.

Se decidi di metterti in fila per parlare al Sovrintendente, vai al **127**.

Se preferisci metterti in fila per parlare all'Impiegato della Sala, vai al **334**.

322

Servendoti della tua Arte Ramastan del Controllo Animale per calmare i due cavalli, ordini loro di avvicinarsi a te e al Principe. Gli animali ubbidiscono subito e, dopo pochi secondi, tu e Karvas montate in sella e partite al galoppo verso una larga via che interseca il vicolo ad est.

Vai al **67**.

323

Mentre i cavalli bevono al fiume, ridi assieme a Karvas ricordando le espressioni esterrefatte sui visi dei soldati mentre attraversavate al galoppo la porta orientale della città. Approfitti della pausa per dare al principe la spada e il fodero che hai rubato alla sentinella addormentata nelle stalle di Tehda. Sorridendo, Karvas si assicura l'arma attorno ai fianchi, poi estrae la spada per saggiarne l'equilibrio e la maneggevolezza.

"Non proprio il miglior acciaio su cui abbia posato le mani" dice, "ma meglio di niente. Vi sono debitore, Grande Maestro".

È l'una di notte, e un'altra giornata se n'è andata, un fatto che ti rende ancora piú consapevole del lungo viaggio che vi aspetta. Mancano diciannove giorni al Giorno del Raccolto, e la città di Seroa sembra ancora molto lontana; ora, però, avete due stalloni bellissimi, e con loro il viaggio sarà sicuramente piú breve. Stai ancora ammirando le due bestie quando queste, all'improvviso, smettono di bere e cominciano a dare segni di nervosismo. Ispezioni con lo sguardo gli alberi che vi circondano, ma non noti nulla di strano. Poi senti il rumore di zoccoli che si avvicinano e imprechi contro la tua eccessiva sicurezza.

"Avrei dovuto immaginare che non ci avrebbero lasciato andare con due cavalli belli come questi" dici, mentre tu e Karvas rimontate rapidamente in sella. Spronate i cavalli al di là del fiume e, mentre imboccate il sentiero al di là di questo, tu ti lanci una rapida occhiata alle spalle: una mezza dozzina di soldati bakhasiani sta scendendo al galoppo lungo il sentiero che porta al guado. A capo del gruppo vi è un guerriero coperto da capo a piedi da un'armatura nera scintillante, che stringe nella mano guantata un'asta di metallo. Oltre il fiume, il sentiero si restringe e comincia a salire tra le colline coperte di alti alberi.

Quando raggiungete il crinale della collina, ti volti per vedere a che distanza si trovano i vostri inseguitori. Allora vedi il cavaliere con l'armatura nera levare l'asta verso di voi, e un attimo dopo una sfera di fuoco erom-

pe dalla punta dell'arma misteriosa e passa sfrecciando tra te e il principe. Il proiettile di fuoco manca il bersaglio, ma il ruggito delle fiamme e la luce improvvisa spaventano il cavallo di Karvas. Il principe riesce a controllare la montatura con notevole abilità, ma purtroppo è costretto a rallentare, e in pochi secondi lo distanzi di un centinaio di metri. Freneticamente gli fai cenno di raggiungerti, mentre lui ti indica con la mano di non fermarti e di andare avanti. Quando ti volti di nuovo in avanti, scopri con orrore che il sentiero è bloccato da un albero in fiamme. Il proiettile deve avere colpito un pino e incendiato. Galoppi verso il tronco in fiamme, e il cuore ti manca un battito quando vedi che il sentiero è completamente bloccato da parte a parte e che è impossibile aggirare l'ostacolo.

Se decidi di provare a saltare oltre il pino in fiamme in groppa al cavallo, vai al **204**.

Se preferisci tirare le redini e voltarti a fronteggiare i tuoi inseguitori, vai al **60**.

324

Tu e Karvas scavalcate i corpi privi di vita del cavaliere e della sua scorta e uscite in fretta dalla cella. Chiudi la porta e, con un potente calcio, fai saltare via il meccanismo a combinazione per impedire che la porta possa venire aperta con facilità.

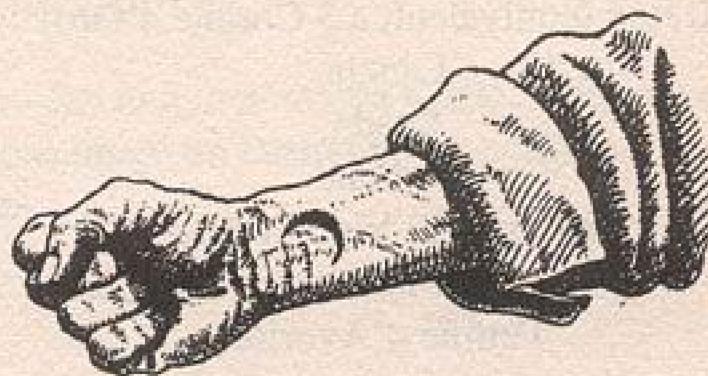
Una volta nel corridoio, vedi una cella di fronte a quella in cui eravate stati rinchiusi tu e Karvas, e il tuo sesto senso Ramas ti avverte che in essa sono custoditi le tue armi e il tuo equipaggiamento. In pochi secondi riesci a far scattare il lucchetto a combinazione, entri e scorgi sul pavimento tutte le vostre cose. (Puoi cancellare gli asterischi [*] dal tuo Registro di Guerra per indicare che hai recuperato armi ed equipaggiamento.)

Oltre al tuo equipaggiamento, trovi la spada e il fodero di Karvas e i seguenti oggetti:

1 Arco
3 Frecce
Cibo a sufficienza per 1 Pasto

Karvas si riprende la spada e il fodero e, prima che ve ne andiate, afferra anche una corda appesa a un gancio e se la mette a tracolla. Ritornate nel corridoio e vi affrettate verso una scala a chiocciola di pietra che sale ai piani superiori. Con la tua Arma Ramas stretta in mano, cominci a salire i gradini, ripercorrendo a memoria la strada che avete fatto quando, meno di un'ora fa, siete stati condotti nelle segrete della cittadella.

Vai al **169**.



325

Mentre il soldato si avvicina, capisci che si è accorto soltanto della presenza del Principe Karvas. L'oscurità e le tue innate capacità di mimetizzazione Ramas han-

no fatto sí che l'uomo non ti abbia visto. Silenziosamente ti sposti sotto l'arcata buia di un edificio adiacente ed estrai la tua Arma Ramas. Karvas rimane fermo in mezzo alla strada, gli occhi fissi sulla sentinella che si sta avvicinando per non tradire la tua presenza. Il soldato avanza nervosamente, la lancia all'altezza del petto. Ordina a Karvas di dichiarare il proprio nome e reggimento di appartenenza e, quando il principe si rifiuta di rispondere, il tuo sesto senso ti avverte che la sentinella sta per dare l'allarme.

Come una pantera all'attacco, balzi dal vano buio e colpisci la guardia alla base della nuca con l'impugnatura della tua arma. Senza emettere nemmeno un lamento, l'uomo crolla prima in ginocchio e poi stramazza a terra privo di sensi. Tu e Karvas trascinate rapidamente il suo corpo via dalla strada e lo nascondete in un vicolo. Prima di andarvene, controlli velocemente le tasche e lo zaino del soldato e trovi i seguenti oggetti:

30 Ren (equivalenti a 3 Corone d'Oro)
Lancia
Spada
Pugnale
Bottiglia di Vino di Riso
1 Pasto
Pettine d'Avorio.

Se desideri prendere alcuni di questi oggetti, ricordati di modificare di conseguenza il tuo Registro di Guerra.

Vi allontanate dal vicolo e proseguite lungo il viale. Tetri edifici a due piani fiancheggiano entrambi i lati della via, silenziosi dietro le porte e le finestre chiuse. Il viale conduce prima ad un ponte di pietra che attraversa il Fiume Tehda e poi prosegue nel cuore del quartiere orientale. Qui per poco non vi scontrate con una pattuglia di dieci sentinelle in marcia verso il fiume; siete quindi costretti a cercare rifugio in un cortile pieno di legname per evitare di essere visti. Gli uomini, che vestono tuniche nere a pieghe e ampi pantaloni di seta, sono armati di scimitarre e di asce leggere. Hanno tutti gli occhi a mandorla e lucidi capelli neri che portano raccolti in un codino alla base della nuca. Il loro capo, un sergente robusto dal collo taurino, sfoggia l'emblema di Sejanoz su una fascia scarlatta che porta al braccio. Aspettate con pazienza che la pattuglia raggiunga il ponte ma, proprio nell'attimo in cui ciò accade, ecco che un'altra pattuglia sbuca dal lato opposto e scende lungo il viale. Il quartiere orientale di Bakhasa è un luogo affollato persino a quest'ora tarda e, piuttosto che rischiare di venire catturati, decidete di rimanere nascosti tra i legni, dove proverete a dormire per qualche ora prima del sorgere del sole.

A meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **340**.

326

Ti slacci la cintura e ti stendi a terra, abbassando le braccia oltre il bordo della buca profonda, poi tendi il braccio destro e offri l'estremità della cintura al principe. Purtroppo, però, la cintura è troppo corta e il princi-

pe non riesce ad afferrarla con la mano libera. Vedi le dita di Karvas che scivolano sulla sporgenza rocciosa... devi agire immediatamente! Se vuoi salvare il principe, non ti resta che calarti nella fossa.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Superiore del Fiuto, aggiungi 3 al numero che hai estratto.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **219**.
Se è 5, vai al **225**.
Se è 6 o piú, vai al **333**.



327

La temperatura dell'aria comincia a salire e un'aura di benigna tranquillità si irradia dallo spirito. Il cavaliere spettrale abbassa la spada e si inchina; avete passato la prova e avete vinto il suo rispetto. Il tuo sesto senso ti dice che egli ha scrutato le profondità della vostra anima e approva ciò che ha visto.

Mentre la temperatura ritorna alla normalità, l'apparizione svanisce e i suoi vapori vengono risucchiati nella tomba. Senti il chiavistello che viene tirato e poi la porta si spalanca, ed ecco che nella cappella entrano il Barone Lodamos con il Maresciallo e una dozzina di guardie armate. Egli vede Karvas steso a terra e si ferma. "Ecco! Proprio come temevo. Un altro assassino di Sadanzo!" Poi ti vede in piedi vicino alla tomba e un'espressione perplessa corruccia il suo fiero cipiglio. Il Maresciallo si inginocchia accanto a Karvas e gli tasta il polso. "È ancora vivo, mio signore" dice incredulo.

"Ma allora è vero" esclama il Barone. "Egli è il nostro principe tornato dall'esilio. Presto, Guntor, portatelo nella mia camera! Immediatamente!"

Per proseguire, vai al **131**.

328

Mentre rotoli sul ponte, fai affidamento sulla tua agilità Ramas e sul tuo sesto senso per evitare di colpire gli ostacoli che trovi sulla tua traiettoria. Purtroppo non riesci ad evitarli tutti e alla fine vai a sbattere contro un membro dell'equipaggio in mezzo al ponte: perdi 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **295**.

329

Esci dalla sala e chiudi la botola. Poi, servendoti dell'Arma Ramas, stacchi l'anello di ferro dalla pietra in modo che la botola non possa essere aperta facilmente.

Karvas ha difficoltà a rimanere sveglio, perciò ti offri di fare tu il primo turno di guardia. Nel corso della tua veglia ascolti le gocce di pioggia battere contro il tetto e il vento che sibila tra le montagne. Quando Karvas ti dà il cambio, tu ti stringi il caldo mantello attorno alle spalle e ti corichi per dormire. Il principe ti sveglia all'alba e, sebbene tu abbia dormito appena tre ore, ti senti fresco e riposato (puoi recuperare 3 punti di Resistenza).

Prima di lasciare la capanna e riprendere il viaggio, a meno che tu non possieda l'Arte Superiore del Fiuto, devi consumare un Pasto oppure perdere 3 punti di Resistenza.

Per proseguire, vai al **292**.

330

Karvas suggerisce di usare la corda che ha trovato nella cella sottostante per tirare la leva. Afferri un'estremità della fune, fai un nodo scorrevole e ricavi cosí un laccio. Poi lanci la corda verso la leva nella speranza di agganciarla. La tua mira non fallisce, ma nell'attimo in cui il laccio aggancia la leva, vi è una tremenda esplosione di luce gialla, e una potente ondata di energia ti colpisce in pieno petto, mandandoti a ruzzolare giú per le scale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che hai estratto è pari (0, 2, 4, 6, 8), perdi 1 punto di Resistenza. Se è dispari (1, 3, 5, 7, 9) ne perdi 3.

Per proseguire, vai al **69**.

331

Trascorri le ore prima dell'alba in uno stato inquieto di semi-coscienza. Non riesci a dormire perché la tua mente è tormentata dal pensiero che la tua missione sia giunta ad una fine prematura. Ti alzi prima dell'alba cercando di vincere lo stato d'animo malinconico prestando le cure che puoi ai tre feriti. Grazie alle tue facoltà curative Ramas sei in grado di accelerare il loro processo naturale di guarigione cosicché, quando sorge il sole, i tre uomini non sono piú ostacolati dalle ferite riportate nello schianto.

Filtrando tra la folta coltre della foresta, la luce grigia del primo mattino rivela un corridoio di alberi divelti e schiacciati tutt'attorno al relitto della *Starstrider*. Acraban e il suo secondo esaminano la navicella con cura e poi comunicano quanto scoperto.

"La buona notizia è che è possibile ripararla" dice Gora. "È in cattivo stato, ma il motore funziona, e a bordo abbiamo gli strumenti e il materiale per riparare gli stabilizzatori, mentre qui c'è legno a sufficienza per tappare le falle nello scafo e nel ponte". Acraban esprime il suo assenso con un cenno del capo, ma, a differenza di quello del suo secondo, il suo viso rimane cupo.

"Sí, la *Starstrider* volerà di nuovo" conferma Acraban, "ma ci vorrà un mese di lavoro per ricostruire le parti di cui abbiamo bisogno per gli stabilizzatori". Si volta verso il Principe Karvas e dice: "Ahimè, signore, allora sarà troppo tardi per l'incoronazione".

"E se cercassimo aiuto dagli artigiani di Bakhasa?" suggerisci, sapendo per istinto, e dopo una rapida scorsa

alla mappa che la città non può trovarsi a piú di cento miglia di distanza verso est. "Forse le riparazioni potrebbero procedere piú speditamente".

"Non mi aspetterei alcun tipo di aiuto da quella gente" risponde Karvas freddamente. "Durante il mio soggiorno a Mydnight ho sentito molte storie su Bakhasa e il suo governatore, l'Autarca Imperiale Sejanoz. Erano tutti racconti da far gelare il sangue nelle vene. Dicevano che quello è un luogo crudele e malvagio... una città senz'anima, dove la vita umana conta molto poco. Se volete vivere abbastanza a lungo per rivedere la vostra patria, Mago Acraban, non dovreste andare in cerca d'aiuto a Bakhasa. Molto meglio tenersi alla larga".

"Ma, mio signore" risponde Acraban, "e il vostro regno? Siete disposto ad arrendervi e lasciare che il Barone Sadanzo vi spodesti?"

"No, mai!" risponde Karvas, indignato dalle parole del giovane. "Mancano ventuno giorni alla festa del Giorno del Raccolto. Con l'aiuto degli dei, giuro che allora sarò a casa a reclamare il trono che mi spetta di diritto".

Il principe dice che continuerà il suo viaggio verso Seroa a piedi. Vuole andare da solo e ti consiglia di rimanere per aiutare Acraban a riparare la *Starstrider* e di ritornare con lui a Sommerlund una volta ultimati i lavori. Declini gentilmente l'invito: hai giurato a Lupo Solitario di portare a termine la tua missione nel bene e nel male e non verrai meno al tuo dovere. Il tuo onore di Ramas ti dice che devi scortare il principe a Seroa.

Vai al **124**.

332

Quando riprendi i sensi e apri gli occhi, scopri di trovarti sul pavimento coperto di paglia di una umida prigione. Il Principe Karvas giace a terra accanto a te, privo di sensi. Gli sollevi con cautela la testa e servendoti delle tue facoltà curative riesci a fargli riprendere conoscenza.

Attraverso le sbarre di un'alta finestra vedi che è scesa la notte. La brezza della sera trasporta nella cella le grida e le risa delle celebrazioni, un suono che ti rattrista il cuore poiché sta a significare che la vostra missione è fallita: Sadanzo è stato incoronato Re di Siyen, e in ogni taverna del regno i suoi cavalieri predoni stanno celebrando con gozzoviglie l'ascesa al potere del loro capo.

La porta di ferro della cella si spalanca ed entra un carceriere dal viso truce, che vi getta addosso le armi e l'equipaggiamento. "Siete liberi di andare" grugnisce, "anche se adesso che Sadanzo è al potere mi sa che non resterete liberi a lungo". Il carceriere vi fa uscire in strada, e, mentre assieme a Karvas ti aggiri scoraggiato per le strade di Seroa, vedi un gruppo di cavalieri di Sadanzo intento a saccheggiare le case e i negozi di alcuni poveri innocenti sotto il naso della Guardia Cittadina, che ormai nulla può fare per fermarli.

Quella vista fa ribollire il sangue nelle vene di Karvas. "Bisogna assolutamente fare qualcosa", egli ti dice. "Avanti, Grande Maestro, c'è ancora una possibilità di trionfare su Sadanzo. Dobbiamo trovare Phedros, il Maresciallo del Regno".

Vai al **118**.

333

Fidando nella tua agilità naturale, ti cali sulla roccia fino a quando Karvas non riesce ad afferrare la cintura. Nell'attimo in cui la mano libera del principe si serra attorno alla cinta, tu tiri e lo aiuti a risalire in superficie, poi, con il fiato corto, ti sollevi oltre il bordo della fossa e ti lasci cadere sul pavimento di fredda pietra, ti alzi in piedi e ti avvicini a Karvas, che in segno di gratitudine ti stringe la mano. In quel momento abbassi lo sguardo e noti che il principe ha una voglia a forma di luna crescente sul polso destro. Ancora affaticato e scosso per il pericolo appena corso, Karvas ti ringrazia di cuore per l'aiuto che gli hai dato: se tu non avessi agito cosí coraggiosamente, di certo a quest'ora il suo corpo sarebbe già stato inghiottito dalle acque del fiume sottostante.

Soltanto dopo, quando infili la cintura nei passanti della tunica, ti accorgi di aver perso un Oggetto dello Zaino: deve essere caduto nel fiume mentre aiutavi Karvas a risalire. Cancella dal Registro di Guerra un Oggetto dello Zaino a scelta.

Per proseguire, vai al **200**.

334

Aspetti in fila per piú di tre ore prima di arrivare allo sportello dell'impiegato. Domandi all'uomo se sa dove si trovi il Principe Karvas di Siyen, ed egli scuote il capo. Indica con un gesto irritato il Sovrintendente dall'altra parte della Sala.

"Dovreste rivolgervi al Sergente Hozla. Io qui cambio solo denaro. Se non avete alcuna valuta da cambiare, allora muovetevi e lasciate il posto al prossimo in fila".

Se decidi di seguire il consiglio dell'impiegato, puoi metterti in fila per parlare al Sovrintendente andando al **127**.

Se preferisci scambiare alcune Corone d'Oro per Torq, la valuta di stoffa di Sheasu, vai al **74**.

335

Fai ricorso alla tua Arte Ramastan dello Scudo Psichico per contrattaccare l'assalto psichico, e fortunatamente il dolore comincia a diminuire. Ma Karvas non può fare ricorso a una simile protezione, e tu capisci che un attacco di questa intensità, lanciato a distanza cosí ravvicinata, potrebbe paralizzarlo per sempre oppure ucciderlo in pochi secondi.

Se possiedi l'Arte Superiore del Bardo e hai raggiunto il rango di Grande Sentinella Ramas, vai all'**81**.

Se possiedi l'Arte Superiore del Raggio Ramas e desideri usarla, vai al **344**.

Se non possiedi queste Arti Superiori, preferisci non usarle o non hai raggiunto il rango di addestramento Ramas richiesto, vai al **25**.

336

Servendoti dell'incantesimo della Confraternita - *Levitazione* -, ti sollevi senza problemi fino in cima alla parete. Poi annulli l'effetto dell'incantesimo e oltrepassi le punte acuminate di ferro. Stai preparandoti a saltare nel campo di addestramento che si trova dall'altra parte

del muro quando, all'improvviso, vedi una sentinella in piedi proprio sotto di te. D'istinto le salti addosso e la getti a terra. L'uomo cerca di gridare per chiamare aiuto, ma un colpo fulmineo alla base del cranio gli fa perdere i sensi. Immediatamente percorri con lo sguardo il perimetro del campo e gli edifici al di là di questo per assicurarti che non ti abbia visto nessuno, ma, per fortuna, non sembra esserci alcuna sentinella nei dintorni.

Se decidi di esaminare le tasche del soldato, vai al **246**.

Altrimenti, vai al **16**.

337

Pronunci in fretta le parole dell'incantesimo del Regno Antico - *Scudo* - e muovi la mano in circolo dietro alla tua testa. Lo scudo si materializza un attimo prima che la freccia lo colpisca, e riesce cosí a deviarne la traiettoria, salvandoti da morte sicura. Il dardo, infatti, ti avrebbe colpito in piena nuca.

Vai al **174**.

338

Il fascio di energia ti brucia la pelle del viso e delle mani (perdi 4 punti di Resistenza) e ti acceca per qualche istante. Quando riesci a vedere di nuovo, chiami a raccolta tutti i tuoi sensi Ramas e li concentri sulla stretta lingua di terra che separa le due fessure, da cui erompono fasci ruggenti di energia che si lanciano verso l'alto ed esplodono attorno alla *Starstrider* con assordanti scoppi di tuono. La ciurma è semiparalizzata dal terrore, ma tu riesci a mantenere il controllo dei nervi e lasci che le tue facoltà Ramas guidino il timone. Dopo diverse miglia di navigazione aerea, le fessure a poco a poco si restringono fino a chiudersi completamente.

La *Starstrider* emerge dalla coltre di fuoco bianco, e la ciurma esplode in grida di gioia e in lodi entusiaste per le tue abilità di timoniere. Ringrazi l'equipaggio, ma continui a tenere le mani ben strette sul timone poiché i tuoi sensi Ramas ti avvertono che il pericolo non è ancora passato.

Vai al **302**.

339

Il forte impatto con l'acqua ti toglie il fiato e non riesci a schivare Karvas, che cade su di te in groppa al cavallo. L'urto ti fa perdere i sensi, le redini del cavallo ti si attorcigliano sul braccio e vieni trascinato sott'acqua dal peso dell'animale. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, nelle acque profonde del Fiume Ioma.

340

Vieni svegliato all'alba dal rumore di pesanti catene, dal ronzio e dal battere meccanico di seghe a vapore. Il rumore è quasi assordante, eppure non riesce a svegliare Karvas, profondamente addormentato dopo la faticosa giornata di ieri. Lo lasci riposare per un'altra ora prima di svegliarlo: tre operai dall'aspetto rozzo arrivano a

bordo di un carro per caricare il legname e trasportarlo al fiume. Per fortuna hanno deciso di prendere il tronco vicino a quello dietro il quale siete nascosti voi. Mentre i tre sono indaffarati con cavi e ganci, tu e Karvas scivolate silenziosamente a bordo del carro e vi nascondete sotto un telone. Una volta terminata l'operazione di carico, gli uomini ritornano ai loro posti a cassetta e si dirigono verso il fiume.

Attraverso uno strappo del telone, guardi le case malandate e le strade di Bakhasa. Il carro si avvicina lentamente al ponte principale della città e poi si ferma all'improvviso. Appare una sentinella vestita di nero e dice al guidatore che vuole ispezionare il carico. L'operaio comincia a discutere e insiste per passare. Temendo di venire scoperti nel caso fosse la sentinella ad avere la meglio, tu e Karvas scivolate giú dal carro e vi affrettate verso le rovine di un magazzino vicino.

Da questo nascondiglio osservi i soldati e i cittadini di Bakhasa intenti alle loro faccende quotidiane. Restano soltanto venti giorni prima del Giorno del Raccolto, e mentre le ore passano diventi sempre piú consapevole del fatto che vi rimane davvero poco tempo. Con 1.200 miglia da percorrere, sai che la missione potrà avere successo soltanto se riuscirete a trovare dei robusti cavalli. Per tutto il giorno osservate il viavai di gente per la strada, ma è raro vedere qualcuno a cavallo.

Sul lato nord del magazzino vi è un edificio con il tetto a cupola e una torre adiacente. Mentre cala il crepuscolo dici a Karvas che vuoi tentare di salire in cima alla torre: da lassú, grazie alla tua vista acuta, potrai esaminare meglio i dintorni e localizzare le stalle piú vicine.

Il principe si dice d'accordo; egli resterà nel magazzino mentre tu tenterai la salita. La notte sta calando e, mentre aspetti che le strade si vuotino, studi l'edificio di fronte e decidi che ci sono due vie d'accesso: una porta laterale al livello della strada, e una finestra aperta al secondo piano della torre.

Se decidi di entrare attraverso la porta laterale, vai al **154**.

Se preferisci arrampicarti sulla parete della torre ed entrare attraverso la finestra aperta, vai al **271**.

341

L'onda d'urto ti colpisce un secondo dopo l'esplosione, scaraventandoti con violenza sul ponte e mandandoti a sbattere con la testa contro l'albero maestro: perdi 5 punti di Resistenza.

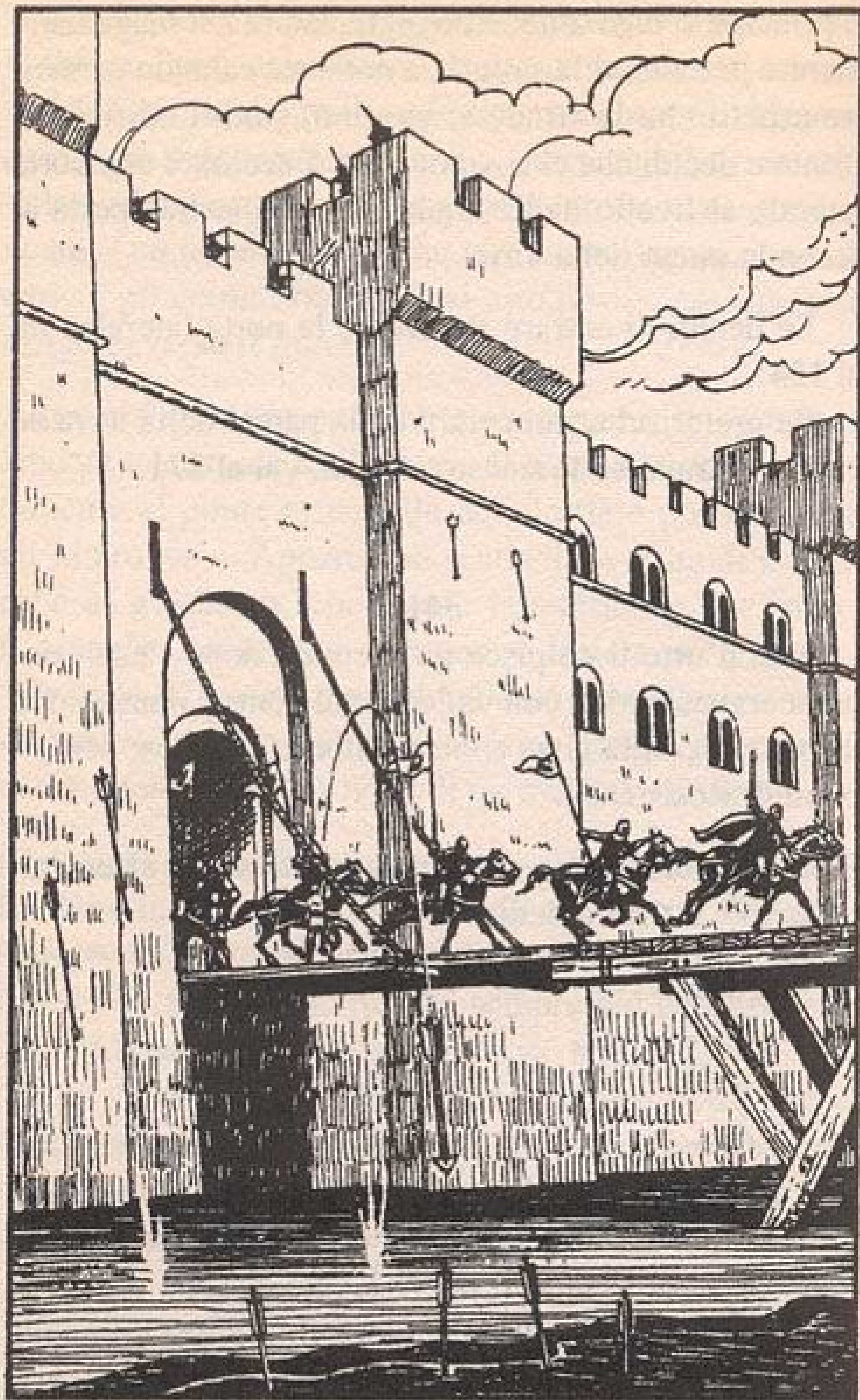
Stordito, dolorante e quasi privo di sensi, ti afferri all'albero e ti tiri in piedi.

Vai al **51**.

342 *(fig. 20)*

Nuoti fino al bordo del fossato e poi ti trascini fuori dall'acqua putrida. Mentre ti volti e afferri la mano del principe per aiutarlo ad uscire, vedi un gruppo di cavalieri che attraversano il ponte levatoio: sono armati di lance su cui sventola la bandiera con la testa d'aquila emblema di Sadanzo, e il capo del gruppo grida con il viso arrossato e punta la spada contro di voi.

Le frecce continuano a piovere intorno a voi, confic-



(fig. 20) Vedi un gruppo di cavalieri attraversare il ponte levatoio.

candosi nel bordo fangoso del fossato o infrangendosi sulla strada lastricata che circonda la cittadella. Afferri Karvas per il mantello e lo tiri in piedi: non dovete rimanere in questo posto un attimo di piú. Sull'altro lato della strada vedi un fila di case con le porte e le finestre sbarrate da tavole di legno, un vicolo e la bottega di un fornaio.

Se decidi di scappare imboccando il vicolo, vai al **157**.

Se preferisci entrare nella bottega del fornaio, vai al **30**.

343

Tenti disperatamente di evitare la micidiale arma del tuo avversario, ma i tuoi riflessi sono troppo lenti per lo stordimento dovuto alla caduta. La punta affilata della lancia ti penetra nel petto, trapassandoti il cuore. La morte giunge istantanea.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui, sul sentiero di Bakhasa.

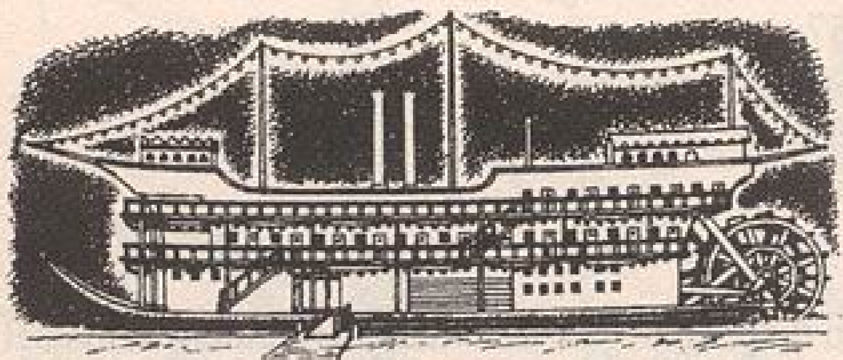
344

Lanci una potente ondata di energia psichica contro la mente del Maggiore Inquisitore (sottrai 1 punto di Resistenza per l'uso di questa disciplina). L'uomo lascia cadere il suo corno da caccia e si accascia sulla sella, prima che il dolore passi e riesca a riaversi. Il Maggiore teme che tu sia un mago potente e pericoloso e, con un'espressione di terrore dipinta sul viso, ordina ai suoi di tornare immediatamente verso le colline. Poi volta il

cavallo e si allontana, calpestando il corno da caccia nella fretta di scappare.

Mentre il gruppo di cacciatori attraversa al galoppo la pianura, tu e Karvas tirate un sospiro di sollievo e riprendete il vostro viaggio ad est verso Varedo.

Vai al **55**.



345

Ti sfili rapidamente l'Arco dalle spalle, estrai una freccia, prendi la mira e la fai partire contro il portatore piú vicino. Il dardo si conficca nel petto dell'uomo con una forza tale che lo fa cadere a terra. Nell'attimo in cui l'uomo lascia andare la piattaforma, questa si inclina pericolosamente; poi l'idolo dalle sembianze di tigre si stacca dalla sua base di legno, cade a terra con un potente schianto, si rompe in due ed emana un cono turbinante di fiamme rosse che avvolge gli altri portatori. In un batter d'occhio, i tre uomini sono ridotti a un cumulo di cenere incandescente.

Grida di paura echeggiano lungo la strada mentre i soldati bakhasiani assistono terrorizzati alla morte dei loro compagni e alla distruzione dell'idolo malvagio. Prima che essi abbiano il tempo di riaversi e riprendere l'inseguimento, tu e Karvas attraversate di corsa la strada e vi infilate nella viuzza buia.

Vai al **180**.

346

Consegni tutti i tuoi soldi (cancella ogni denaro in tuo possesso dal Registro di Guerra) al bigliettaio, che incassa il tutto con un avido scintillio negli occhi. "Dove sono i nostri biglietti?" chiede Karvas, ma l'uomo vi congeda con un gesto sdegnoso della mano. "Vi ho detto che i biglietti sono esauriti. Salite a bordo e nascondetevi tra il carico di merce fino a domani. Una volta al largo, non avrete bisogno di biglietti. Il viaggio è diretto fino a Seroa, la nave non si fermerà lungo la via".

Salite a bordo, scendete nella stiva dove si trova la merce e vi sistemate il piú comodamente possibile tra le balle di lino e seta. Dopo un po' sentite il rumore della campana di bordo che annuncia che la nave sta per salpare: è l'ultima chiamata per i passeggeri che si trovano ancora a terra. Quando tutti sono saliti a bordo, la passerella viene ritirata e il battello comincia a virare. Mentre senti che la nave sta cominciando ad acquistare velocità, ti stendi tra le balle di stoffa e ti addormenti in un batter d'occhio.

Per proseguire, vai al **46**.

347

Il fabbro intasca i denari e ti fa cenno di seguirlo in una stanzetta piú piccola sul retro del negozio. Qui, al ripa-

ro da occhi curiosi, egli ti dice quello che sa sul Principe Karvas di Siyen.

"Quest'uomo, Karvas, non abita piú qui" dice. "Visse in città per un po' subito dopo il suo arrivo da Sheasu... ormai dieci anni or sono. Ma poi venne raggiunto da una giovane donna. Si sposarono qui al porto e se ne andarono subito via. Ora vivono da qualche parte sulla costa settentrionale e raramente vengono qui. Io non li vedo da piú di un anno".

Ringrazi il fabbro per l'aiuto e lasci la sua bottega. Sulla via del ritorno alla banchina, decidi di esplorare l'intrico di viuzze che formano il quartiere orientale della città, nella speranza di scoprire qualcos'altro riguardo al principe e alla sua consorte. Sfortunatamente i tuoi sforzi non portano ad alcun risultato. Cosí, mentre il sole sta per calare sull'orizzonte, abbandoni le ricerche e ti affretti lungo le viuzze buie in direzione della piazza del mercato.

Quando raggiungi la piazza, il Mago Acraban e Lord Zinair sono già a bordo della *Starstrider* e ti stanno aspettando. Il mago ordina che la gabbia d'imbarco venga abbassata, e un attimo dopo vieni issato a bordo della navicella volante. I tuoi compagni ascoltano ansiosamente il resoconto delle tue scoperte, poiché la loro ricerca è stata piuttosto infruttuosa. Tu riferisci quello che sei venuto a sapere, ovvero che il Principe Karvas non è piú a Mydnight, ma che vive assieme alla moglie da qualche parte sulla costa settentrionale. Lord Zinair ha scoperto che il nome della donna è Amarelda, mentre Acraban è riuscito a sapere che l'ultima visita dei due in città risale a piú di un anno fa.

"Ben fatto, Grande Maestro" dice Lord Zinair. "Gli abitanti di questa città sono gente chiusa e riservata, ma tu sei riuscito a raccogliere informazioni preziose che ci aiuteranno a trovare il nostro solitario principe". Poi, rivolto ad Acraban, Zinair dice: "Propongo di partire verso nord alle prime luci dell'alba e cominciare cosí la nostra ricerca battendo la costa settentrionale. A mio avviso sarà piú facile trovarli se controlliamo la costa dal cielo anziché da terra".

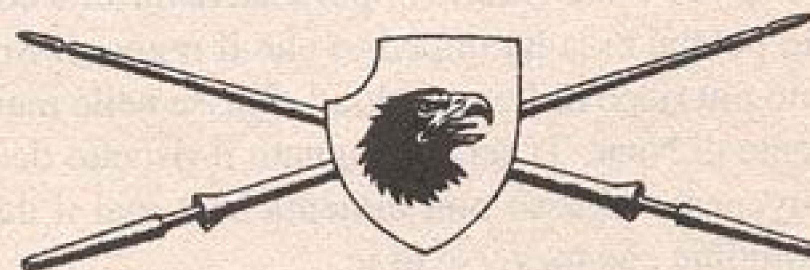
Acraban annuisce senza indugio, poi ordina all'equipaggio di prepararsi a salpare verso nord alle prime luci dell'alba.

Vai al **187**.

348

Le tue avanzate facoltà di Interpretazione ti rivelano che il tempo sta per peggiorare nelle prossime ore. Tornerà a piovere, e sarà una pioggia ben piú forte di quella della notte appena trascorsa.

Vai al **238**.



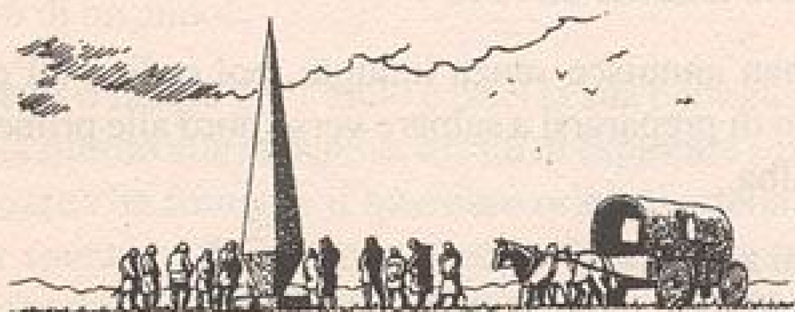
349

Le tue facoltà Ramas ti avvertono che la porta è protetta da un potente incantesimo, a sua volta celato da un altro incantesimo di mimetizzazione. Karvas tende la

mano per tirare la leva, ma tu gliela afferri velocemente: toccare la leva protetta dall'incantesimo potrebbe risultare fatale.

Se decidi di provare a scaricare il potere dell'incantesimo lanciando qualcosa contro la porta, vai al **330**.

Se preferisci tentare di aprire la porta muovendo la leva con la punta della tua Arma Ramas, vai al **146**.



350

Congratulazioni, Grande Maestro, hai portato a termine con successo la tua missione. Di fronte a grandi avversità e a pericoli mortali non ti sei mai perso d'animo e hai trionfato, tenendo alto il nome dei Ramas con onore, forza e coraggio. La successione di Karvas al trono di Siyen è una vittoria importante nella lotta contro il Male poiché essa ha impedito che il regno di Siyen, l'alleato piú ricco di Sommerlund, finisse nelle mani di un agente di Naar. Ti sei guadagnato il rispetto del popolo siyenese, ed esso non dimenticherà mai il debito di gratitudine che ha verso di te.

Dopo le celebrazioni per la sua incoronazione, Re Karvas organizza il tuo ritorno a Sommerlund a bordo del vascello reale. Il viaggio trascorre rapido e tranquillo, ma, una volta giunto a Holmgard, vieni a sapere che un'altra minaccia mortale sta mettendo in pericolo la sorte dei Ramas. Se desideri confrontarti con questa minaccia, la natura della nuova sfida ti verrà rivelata nella prossima eccitante avventura di Lupo Solitario, intitolata:

Runa di guerra

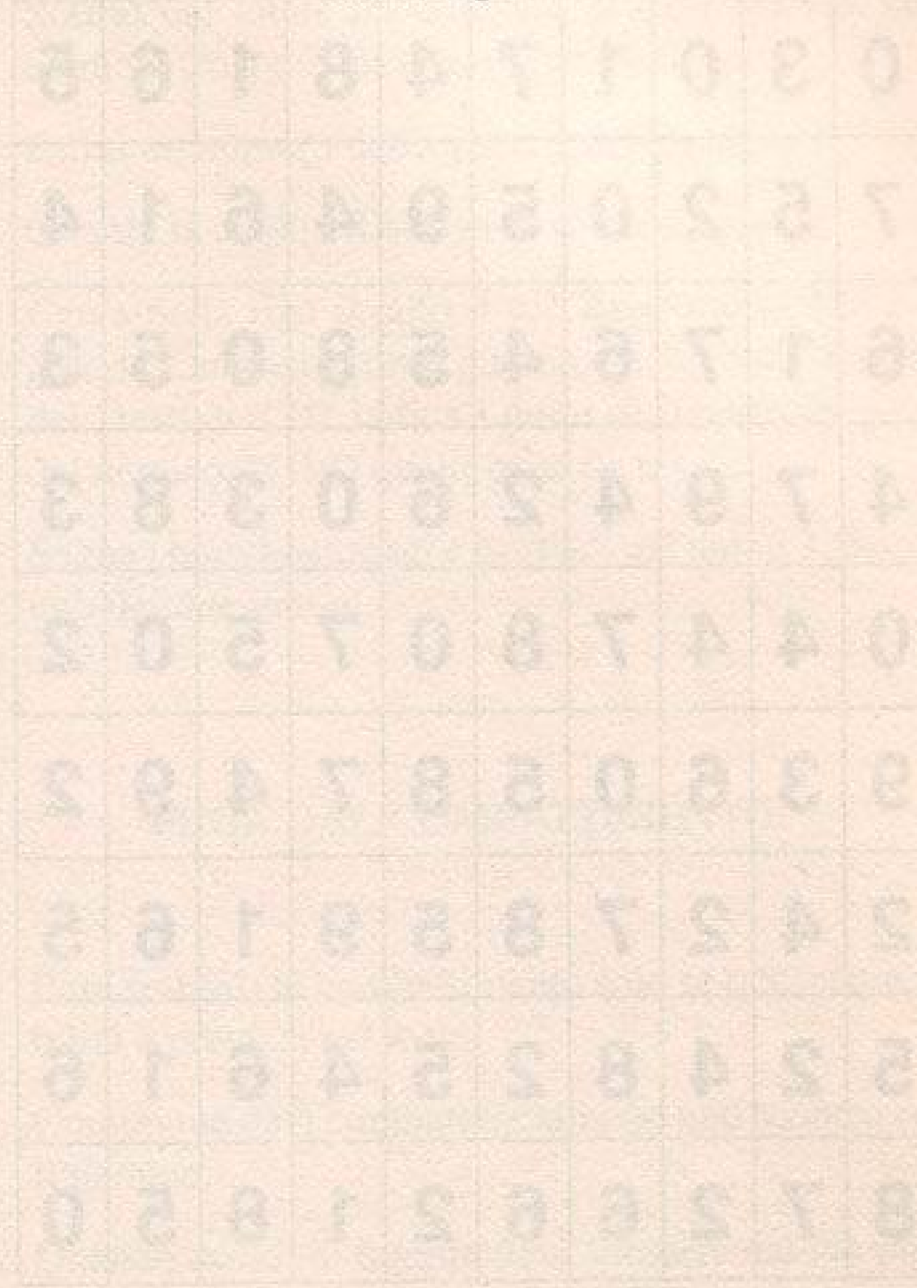


TABELLA DEL DESTINO

1	5	0	1	6	2	9	7	8	1
0	3	0	1	7	4	8	1	6	5
7	5	2	0	5	9	4	6	1	4
6	1	7	6	4	5	8	0	5	3
4	7	9	4	2	6	0	3	8	3
0	4	4	7	8	0	7	5	0	2
9	3	6	0	5	8	7	4	9	2
2	4	2	7	8	5	9	1	6	5
5	2	4	8	2	5	4	6	1	6
8	7	2	6	6	2	1	8	5	0

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Superiori.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Estrai un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino ("N" indica i punti di Resistenza persi dal nemico, "GM" quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3, finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino		–11 o meno	–10/–9	-8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N	–0	–0	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	GM	M	M	–8	–6	–6	–5	–5	–5	–4	–4	–4	–3	–3
2	N	–0	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10
	GM	M	–8	–7	–6	–5	–5	–4	–4	–3	–3	–3	–3	–2
3	N	–0	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11
	GM	–8	–7	–6	–5	–5	–4	–4	–3	–3	–3	–2	–2	–2
4	N	–0	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12
	GM	–8	–7	–6	–5	–4	–4	–3	–3	–2	–2	–2	–2	–2
5	N	–1	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14
	GM	–7	–6	–5	–4	–4	–3	–2	–2	–2	–2	–2	–2	–1
6	N	–2	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16
	GM	–6	–6	–5	–4	–3	–2	–2	–2	–2	–1	–1	–1	–1
7	N	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18
	GM	–5	–5	–4	–3	–2	–2	–1	–1	–1	–0	–0	–0	–0
8	N	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M
	GM	–4	–4	–3	–2	–1	–1	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
9	N	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M	M
	GM	–3	–3	–2	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
0	N	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M	M	M
	GM	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0

N = NEMICO

GM = GRANDE MAESTRO

M = MORTO

L'EROE
DI MYDNIGHT

23



lupo
solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu. Il Sovrano del regno di Siyen, il più importante alleato di Sommerlund nel Magnamund Meridionale, è stato brutalmente assassinato, e il Principe Karvas, legittimo erede al trono, vive in esilio da molti anni. In sua assenza, il perfido Barone Sadanzo pretende la corona di Siyen. Ma dietro il malvagio potere di Sadanzo si nasconde Naar, il Re delle Tenebre. Lupo Solitario ha promesso a Siyen l'aiuto dei suoi Ramas e sarai proprio tu, Grande Maestro, a portare a termine la delicata missione: dovrai recarti a Mydnight per rintracciare il Principe Karvas e riportarlo in patria in tempo per l'incoronazione.

In questo libro il protagonista sei tu. Buona fortuna, Grande Maestro Ramas!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-875-5

VOLUME DOPPIO
L. 12.000 Iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

DISCLAIMER